ВИДЕО-АСС

Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ™

ISSN 0204-3335
18/2*95

СЕКРЕТЫ • СЕКРЕТЫ

DUCK TALES 2
SUPER MARIO BROS. 3

THE LION KING

TOP GUN
SHINOBI 3
TAZMANIA
JACKIE CHAN
GOLD MEDAL
GREEN BERET
SKY DESTROYER
EARTH WORM JIM
STREET FIGHTER 2
BEST OF THE BEST
ADVENTURE ISLAND 3

SMURFS
F-1 RACE
BLACKHAWK
TURN & BURN
METAL MARINES
CHIKI CHIKI BOYS
RISE OF THE ROBOTS
DONKEY KONG COUNTRY

ALADDIN
PITFALL

GAME BOY™

В любом месте
В любое время
Всегда готов к игре!

Шутки в сторону. Читая эти строки, ты делаешь первый шаг к тому, чтобы проводить свободное время увлекательней и с бо́льшим кайфом. Как?
Тебе поможет в этом *GAME BOY*™ !

ВСЕ РАВНО, КОГДА И ГДЕ — *GAME BOY*™ ВСЕГДА ГОТОВ К ИГРЕ!

«Громкие слова», — подумают некоторые. Тогда пусть поймают нас на слове!
Сейчас ты стоишь себе в забитом до отказа вагоне метро и читаешь газету или учебник. Скука!..
А вот если бы в руках появился ***GAME BOY*** ™ , ты запросто смог бы:

- *Во время игры в теннис разгромить самого Бориса Беккера!*
- *Установить новый рекорд круга в гонках Формула 1!*
- *Поиграть в любимый Тетрис!*

Остались сомнения?
Тогда на зависть друзьям, соседям и одноклассникам:

- *Проверь свою стратегию в шахматной игре Chessmaster™ (16 степеней трудности)!*
- *Победи врагов на пути к цели в Super Mario Land™!*
- *Разберись с Mario & Yoshi™ в хаотичном Power-Puzzle!*

Словом, просто попробуйте разок *GAME BOY*™ — в наших магазинах или у одного из друзей. *GAME BOY*™ НИКОГДА НЕ НАДОЕСТ!

***GAME BOY*™** независим от сети и телевизора: работает на 4-х батарейках.

В нем есть все: экран на жидких кристаллах, панель управления, регуляторы контрастности изображения и громкости звука!



***GAME BOY*™**

- позволяет легко менять игровой картридж
- свободно умещается в сумке, портфеле или кармане куртки
- производится только в Японии
- суперпопулярен у молодежи США и Германии — в 1994 году в этих странах продано 26 млн. штук

фирменная гарантия **Dendy**® — 6 месяцев

GAME BOY™


Они здесь! Игровые звезды Nintendo®!
Wario Land™ — Супер Марио Лэнд 3
В этот раз ты — злое существо Вариа (Wario) — мечтаешь украсть драгоценности пиратов, чтобы построить себе большой замок. Ты превращаешься в Варио-дракона, Варио-быка и Варио-самолет, которые доют невероятную супер-силу.
Yoshi's Cookie™
Кексы — любимое кушанье дннозаерав с огромиым аппетитом. Кексов должно быть всегда 5 штук в одиом ряду. Затем радостное уплетаиие за обе щеки на сумасшедшей кексовой вечеринке у Йоши.
Die Schlumpfe™ (Шлюмпфы™)
Стань сказочиым гномом шлюмпфом, если сможешь! Гургельхальс украл 4-х шлюмпфов, ты должеи помочь нх освободить. Пройди через уровни с первоклассным качеством мультипликации и выруби своих многочисленных противников в старам добром шлюмпфском стнле! Удачи!
Duck Tales 2
Дядя Скрудж почуествовал залато, и теперь его больше ие удержать. Поиск сокровищ осуществляется по всему миру. И он не один: Тив, Трик и Трэк помогают в борьбе протие заклятого врага, который также хочет прибрать в руком золото. Египетские пирамиды, Ниогарскнй водопад н остров Пасхи — везде есть указатели к тому месту, где спрятаны утиные семейные драгоцениости. Нойди их и сделай Скруджа вновь самой богатой уткой в мире.
Super Mario Land 2™
Самое популярное приключеине GAME BOY™ во все времена! Сейчас еще опасней, еще увлекательней, еще коварней! Со миогими старыми знакомыми и новыми злокозиенными противниками. Путь Марио лежит в иеизведонные, фантастические миры. Злой волшебиик Варио — его самый мощиый противник. Повсюду подстерегает опосность! Доберется пи Марио, когда-нибудь, до зомко?
Chessmaster™ (Шахматы)
Гениальная стратегическая игра с 16-ю разными степенями трудности, учебный режим, функция пароля и миого захватывающих игровых вариантов для светлых голов!
Mario & Yoshi™
Мощиейшая головоломка. Марио оказапся среди афицнантов и тем самым создал отличиую неразбериху! Отвратительные моистры делают его жизнь тяжелой. Сможет пи он с помощью своего друга Йоши убрать со стола этих негодяев?
Kirby's Dream Land™
Здесь появляется Кирби! Мчась, прыгая, плывя под парусом и вольным стилем, неезирая но любые опасности. Без мускулов и без оружия, но с помощью огромного аппетито Кирбн пробивает себе путь через фантастические крепости и пещеры, темные подземелья и леса. Здесь не остается времени на пустые мечтоиия.
Mickey's Dangerous Chase
Аль Кацоне (ие путать с Аль Капоне), злодей с проворными лапами, украл подарок Миини на день рождеиия. Одиако Микки ндет по его следам. Начииается дикая нгра в кошки-мышки. Кто за кем охотится? Талько благодаря ловкой тактике, ты получишь решающее преимущество!
Tennis
Уимблдон в миииатюре. Преимущество GAME BOY™. В этой игре у вас есть все, что делает теннис увлекательиым. Подача, ответная подачо, удар с лета, кросс, удар справа и удар слева. Ощущаешь себя иа центральиом корте!
ВСЕГДА С ТОБОЙ!
greatdragon ru



ОДЕРЖАНИЕ

Как?! Вы еще не знаете, что журнал **«Видео-Асс» Dendy® №18 – двухтомный?!**
И оба тома одновременно поступили в продажу!
Тогда мы вас об этом предупреждаем
(и не говорите, что вы не слышали).
Перед вами обложка первого тома журнала. В нем названы победители 3-го конкурса читателей на лучшее описание игр.
Купите – не пропустите!

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов





BLACK HAWK,
он же BLACK THORNE

Предыстория этой игры довольно проста. Жестокий правитель Sorloc приказал своим войскам захватить город TUUL, находящийся на юге страны BorderLand. Бывший король посылает сына, чтобы он убил деспота и освободил свой народ от жестокого ига.

Не правда ли, стандартное начало. И сама игра, на первый взгляд, ничем особенным не отличается, знай себе, обходи ловушки, да постреливай в негодяев, эка невидаль. Но не спешите с выводами — это только на первый взгляд. Поиграв, вы увидите, что она является на редкость удачным сочетанием лабиринтного боевика с игрой типа «квест». В ней полно моментов, когда не следует торопиться, а стоит потратить время на беседы с заключенными, которые дают ценную информацию. Сведения, которыми располагают пленные, бывают настолько полезны, что в некоторых случаях стоит прикрыть информатора от пуль надсмотрщиков своим телом. Но, в то же время, в игре особо не расслабишься, и в ряд дверей нужно не входить, а вкатываться, как пьяный ковбой в салун, стреляя во все стороны.

Вот так беседуя с одними, взрывая и стреляя в других, под мрачноватую, но запоминающуюся музыку, пройдите штук двадцать подземных лабиринтов и станьте освободителем угнетенного народа.

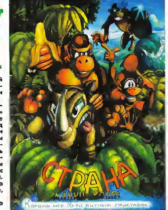
Donkey Kong Country

Нет, не устану писать оды про самые классные игры!

Точно говорят, что у каждой приставки есть свой шедевр. Все знают Соника для Сеги, и мы не спорим — это замечательная игрушка, но «Данки Конг» для Super Nintendo™ — это просто улет!

Каждая новая игра приближает нас к постижению виртуальной реальности, но «Данки Конг» подошел к ней ближе всех. А почему, спросите вы? Все очень просто. «Данки Конг» — это плод коллективного разума 170(!!!) программистов и сверхмощной компьютерной системы фирмы «Silicon Graphics». Чтобы вам было проще оценить это — скажу, что на такой системе делались спецэффекты для «Терминатора-2». Поэтому каждую картинку можно вырезать из телевизора и вешать на стенку наравне с Рубенсом (не путать с футболистом) или Дали (не путать со словарем). И если этого никто не делает, то не потому, что телевизор резать жалко, а потому, что некогда, невозможно оторваться от этой игры.

Ну, а о чем игра — вы конечно же знаете... Про обезьян-с...





Metal Marines

Не дают фирмам-производителям игр покоя лавры знаменитой и великой «Dune 2». Оттого и появляются многочисленные и иногда весьма даже интересные игры, по стилю напоминающие «Дюну». Стиль этот характеризуется тем, что интеллектуальная стратегическая «картовая» (но не карточная) игра происходит в реальном времени. Отсюда ощущение игрока четко можно выразить фразой: «Эх, мне бы еще одну руку... А то трех не хватает за всем уследить...»

А теперь добавьте к этой идее хорошее пространственное изображение, неплохую музыку, а главное — роботов! «Metal Marines» — это переводится не как «Морина-металлистка», а «неотступно железные, несгибаемые морские роботы-пехотинцы».

Очередной шедевр фирмы «Nomco» ставит перед вами сложную задачу —победить два десятка (!!!) генералов-противников и восстановить на Земле порядок. Для этого применяется комплексный подход. Сначала рекомендуется проутюжить позиции противника залпом ракет АА класса «земля-земля», а затем уже выбросить туда нескольких робомарин. Так что комплексность, комплексность и еще раз комплексность... Причем, делать все нужно оперативно, пока противник не применил, в свою очередь, комплексный подход против вас и не занялся «утюжением» вашей территории.



Поздравляем вас, дорогие читатели, к нам пришли всей толпой Смурфы! До здравствует смурфско-человеческая дружба! Но кайфа без работы не бывает, и надо помочь делом этим милым существам. Фирма Infograms решила, что без вашей помощи им никак не обойтись.

Суть проблемы заключается в Гаргамеле. «В ком-ком?» — спросите вы. Объясняю: «В Гаргмеле». Для совсем уж непонятливых, Гаргамель — это злой волшебник, помесь Горгоны и гоголь-моголя. С вполне злобными целями он похитил целую плеяду голубогномов (полный список похищенных прилагается на стр.126 журнала). Потому перед вами и Хефти Смурфом стоит нелегкая, но привычная для нас, героев, задача по спасению друзей. Сделать это ух как нелегко, поскольку на пути нас с вами подстерегают стра-а-ашные опасности, жуткие, но симпатичные. То есть игрушка вся очень нестрашная и разрешена к показу младшему поколению (сестренкам и братишкам).

Но самая приятная новость, что есть версия этой игры для Game Boy™. Так что Смурфы пришли, чтобы стать полноправными гражданами видеостраны! С чем мы вас еще раз поздравляем!

TURN AND BURN
NO-FLY ZONE

В иашем полку авиасимулятаров прибыло. (Тем, кто не знает, что такое авиасимулятор, рекомендуем регулярио читать «Видео-Асс» Dendy®).

Новый авиасимулятор «Turn & Burn» фирмы Absolute Entertainment Inc. полностью использует возможности суперприставки Super Nintendo™ и обрушивает на игрока целый шквал необычайиых звуковых эффектов, ярких цветов и прочих незабываемых ощущений летчика. Если вы летите вечером, то уж поверьте, небо будет, как иа рекламнам проспекты «Вы не были иа Таити?». Если вдруг под самолетам окажется ракетиый хрейсер, то это будет действительио крейсер, а ие полтора прямоугольиика. Если вам сядится «на хвост» МиГ-29, та уж поджилки точно будут трястись — так зловеще реалистично выглядят бравые советские ракеты... Глаза зажмуришь, и открыть страшио. Хорошо, что хоть ложиую мишень можно выпустить, зажмурившись.

Ну, а уж если вы такой мастер и с первого раза сядете на свой авианосец, не въехав при этом носом в камбуз, то вы по праву заслужите свои полетиые 100 грамм (кампота).

RISE OF THE ROBOTS

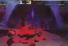


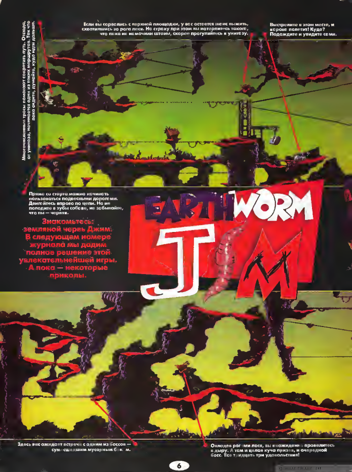
Rise of the Robots, или история о том, как один хороший робот поочередно избивает множества нехороших.

Действие разворачивается в далеком будущем. Боевой робот из жидкого металла, неожиданно подвергается воздействию вируса под названием ЭГО. Вирус вселяет в микропроцессорную структуру робота положительные эмоции при любых разрушительных действиях. Озверевшему от ЭГОизма роботу удается подготовить восстание роботов против людей. В ваше распоряжение дается технологически совершенный и могучий робот, чтобы подавить смуту в роботской среде. Зная о вашем приходе, главный робот затаился в недрах огромного здания корпорации ЭлектроКорп и приказал своим сторонникам остановить вас любой ценой. Но во избежание гибели уникальной аппаратуры, сражаться вам придется без огнестрельного оружия. То есть, так сказать, по-деревенски, на кулаках.

Авторы решили использовать все лучшее, что накопилось в опыте создания компьютерных единоборств. Программист Гари Лич (Gary Leach) внес в движения роботов свой опыт восточных единоборств. Роботы, кроме того, могут выполнять множество ударов, просто невозможных для человека. Играхи смогут использовать различные спецвозможности и секретные удары.

Special thanks to: Николай Абрамов, «Видео-Асс» Карана.





Многочисленные тросы помогают сократить путь. Отсюда, от унитаза, начинается один из таких маршрутов. Так что пока сидите, думайте, куда идти дальше.

Если вы сорвались с верхней площадки, у вас остается шанс выжить, схватившись за рога лося. Но со страху при этом вы натерпитесь такого, что пока не намочили штаны, скорее прогуляйтесь к унитазу.

Выстрелите в этом месте, и корова полетит! Куда? Подождите и увидите сами.

Прямо со старта можно начинать пользоваться подвесными дорогами. Двигайтесь вправо по цепи. Но не попадите в зубы собаке, не забывайте, что вы — червяк.

Знакомьтесь: земляной червь Джим. В следующем номере журнала мы дадим полное решение этой увлекательнейшей игры. А пока — некоторые приколы.

Здесь вас ожидает встреча с одним из боссов — сумасшедшим мусорным баком.

Овладев рогами лося, вы неожиданно провалитесь в дыру. А там и целая куча призов, и очередной босс. Все тридцать три удовольствия!



Вы должны влезть вверх по этому транспортеру, идущему вниз. Ну прямо, американский гладиатор!

Если слишком долго стоять на месте, можно запросто получить по башке. Срочно расстреляйте этот мусорный бак, пока он не начал обстреливать вас весьма тяжелыми предметами.

Это босс. Мерзкий тип, летает, да еще плюется рыбой, такой же скользкой и противной, как он сам. Придется вам полетать еще выше, чем он. Ай-да, Джим, ой-да молодец, червяк!

Опять собачья цепь. Она очень удобна для безопасного преодоления острых зубцов. Но сначала придется пристрелить собаку.

Обидно, потратив кучу усилий, попасть в тупик. Но, может, обилие призов вас утешит?

Вот, что значит хорошенько подумать! После того, как вы слезете с унитаза, вы можете очутиться прямо в этом месте.

Дилерская сеть Dendy®

Алматы
«Буркит»
Магазины **«MAGIC»** (ул Кабанбай батыра 71) **ТД «Зангар», Центральный Детский Мир, «Товары для детей»** (ул Розыбакиева, 66), **«Ушкын»** (мкр 8 д 8)

Архангельск
«Дриада»
Магазин **«Dendy®»** (ул Поморская 10)

Белгарад
«Ирида»
Магазины **«Птичье молоко»** (ул Ленина 40) **«Дом торговли»** (ул Костюнова) **«Детский Мир»** (салон на 1-м этаже), универмаг **«Белгород»** (отдел на 3-этаже)
В г Старый Оскол «Подарки» (мр-н Жуковка)
«Крахол»
Магазины **«Крахол»** (ул Садовая 112) **«РИФ»** (ул Губкина 27) **«Аливи»** (ул Фрунзе 66)

Валгаград
«Дабл»
Магазины в г Волгограде **«Книголюб»** (ул Мира, 11) **ЦУМ** (Аллея Героев) **«Торговый Центр»** (ул Ким), **м-н №14** (ул Казахская 29). **«Светлячок»** (ул 64-й Армии 22) **«Галантерея»** (пр-т Героев Сталинграда 30) **«Малыш»** (ул Штеменко 34) **«Универсам»** (ул Ополченская 11а) **«Книги»** (ш Историческое 164) **«Книжная Лавка»** (Краснополянская, 14)
Магазины в г Волжский **«Буратино»** (пр-т Ленина 30), **«Дом Быта»** (ул Машиностроителей, 29)
Магазин в г Элиста ул Горького, 35

Екатеринбург
«Альсо»
Магазины **«Альсо-Электроник»** (ул Шаумяна 73) к/т **«Салют»** (ул Толмачева, 12) **«Dendy®»** (ул Культуры, 3)

«Тайм»
Магазины **«Филателия»** (ул Народной Воли 43а), **«Торговый Центр»** (ул Красных Командиров 72), **«Дом Книги»** (ул Антона Валека 12)

Ижевск
«Канон»
Магазины **«Dendy®»** (отдел в фойе Театра Оперы и Балета), **ЦУМ, «Электротехника в быту», «Арсенал-Сервис»** (ул Кирова 11) **«Золотая линия»** (ул Ленина 156) **«Каскад»** (ул Горького, 49), **«Дом Быта»** (ул Красноармейская 127) **«Ветеран»** (ул Сивкова 109)

Калининград
«Калинка»
Магазины **«Маяк», «Детский Мир»**

Киев
«Прайм»
Магазины **«Сказка»** (ул Красноармейская 54) **«Детский Мир»** (секция «Тетра Л»), **«Аврора»** (б-р Перова)

Здравствуй, уважаемая редакция! Я — Владик Мне 16 лет. Можешь ли ты понять мой восторг буквально за два месяца я утонул в разноцветном океане видеоигр И это благодаря приставке от Dendy® и моему компасу — журналу «Видео-Асс» Dendy®. Я на все 100% уверен: еще ни один утонувший не был так доволен, как я. Разнообразие красок и мелодий, героев и сюжетов превращает игрока в супер героя, главного участника всего происходящего в этом удивительном мире приключений

г Белгород

Краснадар
«Салют»
Магазин **«Dendy®»** (ул Шаумяна, 66)

Красноярск
«Аврора»
Магазины **ТЦ «Красноярье», «Орбита», «Детский Мир»** (пр-т Мира)

Магнитагарск
«Алеко»
Магазины **«Dendy®»** (пр-т К Маркса 121) **«Орбита», «Зори Урала», «Культтовары», «Рубин», «Огни Магнитки»**

Масква

Фирма Dendy®
(ул Пречистенка, 40 тел (095) 245-19-96) — оптовая торговля
Фирменные магазины «Dendy®»
Красная Пресня-34, ул. Петровка-12, переход м «Театральная»-ГУМ — розничная и мелкооптовая торговля
Отделы розничной торговли **Ленинский-99, пр-т Вернадского-109 (м Юго-Западная — без выходных), ВВЦ пав «Стандарты», Сходненская 23, ун-г «Перовский», Цветной б-р 13 (помещение «Цирка»)**

«Интерком»
Магазин **«Зенит»** (2этаж)

«Ратекс»
Торговая точка **ул Новая Басманная, д 20**

ВВЦ
Павильоны **«Культура», «Радиотехника»**

«Софтармат»
Магазины Старокалужское шоссе 62 **«Феникс»** (м Петровско-Разумовское)

«Ладис»
Магазин **«Dendy®»** (Волоколамское ш, 1, к 1)

«Пьезо»
Торговая точка ул Буженинова, 16

«Алвент»
Торговая точка Валдайский пр-д 16

«Мегаком»
Магазины **«Рафаэль-Электроника»** (ул Вешняковская 18), **«Игротека Dendy®»** (ВВЦ пав Центральный)

Нижний Навгарад
«Атлас»
Магазины **«Dendy®»** (ул Б Покровка 39 – кинотеатр «Орленок»), **«Dendy®»** (ул Советская, 16 (ост «Площадь Ленина»)) **«Dendy®»** (Ц Сормова, ул Ефремова 4) **«Dendy®»** (ул Маяковского 12) **«Спорт»** (отдел «Dendy®» пр-т Ленина 61)

Навакузнецк
S.T.I C.
Магазины **«Дом Dendy®»** (пр Металлургов 20 к 3) **«Детский Мир»** (пр Металлургов 34)

Навасибирск
«Сибирский самородок»
Магазин **«Алькор»** (ул Вокзальная Магистраль 5)

«Дюал»
Отдел в магазине **ГУМ «Россия»**

Омск
«Макинтек»
Магазины **«Дом быта»** (Герцена, 19), **«Спартак»** (Нефтезаводская 24) **«Спорттовары»** (Рождественского 6) **«Заозерный»** (Заозерная 24)

Пенза
«Витас»
Магазины салон **«Dendy®»** (ул Куранова 4) **«Электроника»** (ул Мира), **«Универсам 175»** (пр-т Строителей 90)

Растав-на-Дану
«Политехника»
Магазин **«Пионер»** (ул Большая Садовая, 76) универмаг **«Солнышко»** (ул Б Садовая 103), **«Dendy®»** (пер Газетный 34-205)

Самара
«Квазар-Инфо»
Магазины **«Dendy®»** (Московское ш 77), Старо Загора 27 и 141, ул Фрунзе 110

Саратав
«Первый Легион»
Магазины **«Дом Dendy®»** (ул Пугачевская, 159) г Балаково **«Юбилейный»**, *г Балашов* **«Товары для детей»**

Санкт-Петербург
«Фаэтон»
Магазины **ДЛТ, «Гостиный Двор», «Пассаж», «Питерский», «Нарвский», «Купчинский»**

«Стиплер СПб» (Фонтанка, 105)

«Континент СП»
Магазины **«Континент»** (Лиговский пр т, 148) **ТД «Петергофский»** (Старо-Петергофский пр-т, 44/46), **СКК им Ленина, «Фирма Форос»** (ВО 7-я линия 24) **«Мир Игрушки»** (Дыбенко 25), универмаг **«Московский»** (Московский пр-т, 25)

Сыктывкар
«Скрин»
Магазины **«Аур»** (ул Коммунистическая 85) **«Дом быта»** (ул Первомайская 72) **«Товары для Дома»**, универмаг **«Сыктывкар»**

Таллинн
«Линакор»
Магазины **«Галантис»** (ул Эндла, 8), **«Згард»** (ул Линнамяе 57)

Тальятти
«ЛАНСиТ»
Магазины **№28** (ул Лесная 44), универмаг **«Русь»**

«Колибри»
Магазины **«Русь на Волге»** (ул Революционная) **«Аккорд»** (ул Мира 90а) **«Атлант»** (ул 50-лет Октября 1)

Томск
«Томком»
Магазины **«Техническая книга»** (ул Нахимова 15) **«Искра»** (пр Ленина 99), **ЦУМ** (секция «Электротовары» на 1-ом этаже»), **«Спутник»** (р-он Томск-1)

Челябинск
«Оргтехника»
Магазины **«Торговый Центр», «Канцтовары»** (ул Ленина,71)

Чебаксары
«Ассоль» *Магазин* **«Элтрейд»**, (ул Гагарина 20)

Яраславль
«Спектр-Сервис»
Магазины **«Альфа»** (ул Депутатская 7), **«Радио-Музыка»** (Московский пр-т 143), **«Садко»** (ул Чкалова 2), **«На Проспекте»** (пр т Ленина, 50)

Ваш журнал открыл для меня бескрайний мир Dendy®, он посвятил меня в тайны Великого Дракона Огромное вам спасибо за ваш журнал!

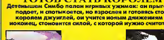
Андрей Медведев, г.Ульяновск



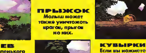
The LION KING

ГОТОВ СТАТЬ КОРОЛЕМ

Детенышем Симба полон игривых ужимок: он прыгает и падает, и спотыкается, но взрослея и готовясь стать королем джунглей, он учится новым движениям и, наконец, становится силой, с которой нужно считаться.

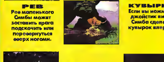


ПРЫЖОК
Малыш может также уничтожать врагов, прыгая на них.



РЕВ
Рев маленького Симбы может заставить врага подскочить или перевернуться вверх ногами.

КУВЫРКИ
Если вы нажмете джойстик вниз, Симба сделает кувырок вперед.



БРОСОК
В схватке с противником он может швырнуть его.



УДАР ЛАПОЙ
Взрослый Симба умеет драться обеими передними лапами.

Достигший полного роста Симба может также бить, как боксер, прямыми в голову.



Уровень 1.
ГОРДЛАНДИЯ

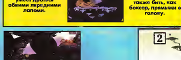
Первые приключения Симбы происходят на лоне первобытной природы, где много африканских жуков и пресмыкающихся. Это довольно легкая стадия, где вы можете научиться кувыркаться, прыгать и пользоваться рычанием. Прыгая с площадки на площадку, пробирайтесь к выходу в северо-восточном углу. Тщательно обыскивайте все подозрительные места, чтобы собрать побольше призов. Внимательно прислушайтесь к советам Льва-отца, которыми он напутствует Симбу в дорогу.

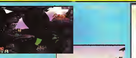
[1] CONTINUE
В этом месте вы можете найти дополнительное продолжение.

[2] ПРИЗОВОЙ УРОВЕНЬ
Если взять ярко раскрашенного жука, то войдешь в премиальную стадию в конце этого уровня. Ловля жуков — весьма полезное занятие.

[3] ВСТРЕЧА С ГИЕНОЙ
Встреча с Гиеной в конце уровня не предвещает львенку ничего хорошего, но когда она устанет и начнет тяжело дышать, молодость получит преимущество. Прыгайте ей на спину — и победа за вами!







В статье использованы материалы письма Андрея Гузеева и Дмитрия Демьянова из Москвы.

Уровень 2.

НЕ ДОЖДУСЬ, ПОКА СТАНУ КОРОЛЕМ

На этом уровне вы сможете убедиться, как плохо воспитаны носороги. Они больно бодают Симбу и отправляют прямо в лапы к мартышкам, которые, перегревшись на солнце, не понимают, что у них в лапах ЛЕВ (хоть и маленький), и швыряются Симбой как мячом. Хотя этот уровень продолжает беззаботную игривость предыдущего, во многом Симбе придется быть более разумным и расчетливым.

Еще не надо спасаться от врагов, но Вы можете стать худшим врагом самому себе, если будете нетерпеливыми и слишком часто шлепаться в воду. Успокойтесь и ищите приметы, дающие вам ключ к тому, что нужно делать.

[1] ЗАБАВЫ С ОБЕЗЬЯНАМИ

Встаньте рядом с двумя розовыми обезьянами и зарычите, чтобы они изменили свое положение на ветке: они бросят вас в нужном направлении.

[2] СКАЧКИ НА СТРАУСЕ

Соскользнув вниз по шее жирафа, вы окажетесь на страусе, который тут же пустится бежать. Будьте внимательны к правой стороне экрана. Когда появится стрелка, вы тут же должны или перескочить через бегемота, или пригнуться, чтобы не задеть гнездо — в зависимости от того, в какую сторону указывает стрелка. Если увидите двойную стрелку, нужно подпрыгнуть во второй раз в середине полета во избежание столкновения с гнездом на дереве. Если вы правильно рассчитаете время, то снова окажетесь на страусе.

[3] КАЧЕЛИ НА БЕГЕМОТАХ

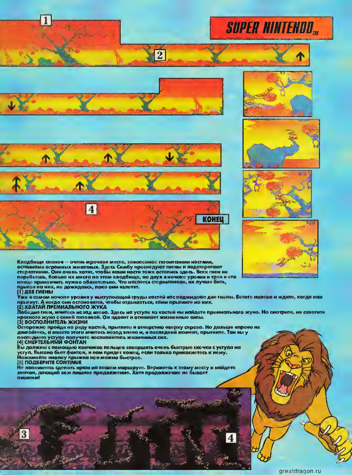
Чтобы переправиться через реку, нужно перепрыгивать с виляющего хвоста одного бегемота на другой. Когда хвосты отклоняются вправо, нажмите джойстик в том же направлении и прыжок. Не забывайте подбирать восполнители жизни и «Continue».

[4] Прежде, чем спрыгнуть с бегемота, порычите на розовую обезьяну, чтобы заставить ее свернуть с пути

Уровень 3.

КЛАДБИЩЕ СЛОНОВ





Кладбище слонов — очень мрачное место, заваленное гигантскими костями, останками огромных животных. Здесь Симбу преследуют гиены и подстерегают стервятники. Они очень хотят, чтобы ваши кости тоже остались здесь. Всех гиен не перебьешь, больно их много на этом кладбище, но двух в начале уровня и трех в его конце прикончить нужно обязательно. Что касается стервятников, их лучше бить, прыгая на них, не дожидаясь, пока они взлетят.

[1] ДВЕ ГИЕНЫ

Уже в самом начале уровня у выступающей груды костей вас поджидают две гиены. Бегите налево и ждите, когда они прыгнут. А когда они остановятся, чтобы отдышаться, сами прыгните на них.

[2] ХВАТАЙ ПРЕМИАЛЬНОГО ЖУКА

Победив гиен, мчитесь назад влево. Здесь на уступе из костей вы найдете премиального жука. Но смотрите, не схватите красного жука с синей головкой. Он ядовит и отнимает жизненные силы.

[3] ВОСПОЛНИТЕЛЬ ЖИЗНИ

Осторожно пройдя по ряду костей, прыгните к отверстию вверху справа. Но дальше вправо не двигайтесь, а вместо этого мчитесь назад влево и, в последний момент, прыгните. Так вы у последнего уступа получите восполнитель жизненных сил.

[4] СМЕРТЕЛЬНЫЙ ФОНТАН

Вы должны с помощью кончиков пальцев совершить очень быстрые скачки с уступа на уступ. Высоко бьет фонтан, и вам придет конец, если только прикоснетесь к нему. Нажимайте кнопку прыжка как можно быстрее.

[5] ПОДБЕРИТЕ CONTINUE

Не поленитесь сделать крюк на вашем маршруте. Вернитесь к этому месту и найдете значок, дающий вам лишнее продолжение. Хотя продолжение не бывает лишним!

Уровень 4.

ПАНИЧЕСКОЕ БЕГСТВО

Маленькому Симбе грозит большая беда, когда на пути 1 ему попадется стадо бегущих в панике быков. Он должен мчаться со всех ног, чтобы не быть растоптанным перепуганными, неведомо куда бегущими животными. Но в спешке он не должен забывать о крупных камнях, о которые может споткнуться. Для малыша это серьезная проблема. Но вы докажете, что лев — одно из самых быстрых животных.

1. Оставайтесь справа, пока не пробежит первая волна быков, затем переместитесь к центру.
2. Когда увидите приближение медлительного быка, займите место чуть справа от него.
3. Когда на экране замерцает камень, считайте до четырех, после чего прыгайте, чтобы не споткнуться. Впрочем, кому-то надо считать до трех, кому-то до пяти. Кто как считает и как бегает.
4. Расположитесь в центре и, продолжая считать до четырех, перепрыгивайте через появляющиеся камни.
5. Тем же способом перепрыгните через два камня, лежащие вместе.
6. Сразу же после двух камней быстро сверните налево.



Уровень 5.

ОПАСНОСТЕЙ ВСЕ БОЛЬШЕ

Все трясется под вашими лапами. На этой стадии Симба попадает в гораздо более суровый мир и ему приходится рассчитывать только на себя. Ему нужно пробраться через лабиринт площадок, а сверху падает град камней. Трудный уровень!

Прислушивайтесь, не падают ли камни, хороший слух не менее важен, чем ловкость и быстрота.

[1] ПОЙМАЙТЕ ЖУКА

Если перекатиться сквозь стену слева, можно будет восстанавить энергию, подобрав жука.

[2] КОРОТКИЙ МАРШРУТ

Можно сократить свой путь, прокатясь кубарем влево сквозь стену. Вы свалитесь в пещеру внизу, где есть жука-приз.

Подпрыгните, выберитесь наружу и чешите вправо, а то как бы вас не раздавил здоровенный булыжник.

[3] КАТЯЩИЙСЯ КАМЕНЬ

Если вы продолжите путь вправо, не срезая дороги, за вами увяжется огромный катящийся булыжник.

Постарайся, чтобы он вас не нагнал, и катись кубарем, пока на пути не встретится дикобраз. Подкатитесь под него, камень вас не достанет, а заодно и прихлопнете дикобраза.

СИМБА СТАНОВИТСЯ ВЗРОСЛЫМ





Симба узнает, что требуется для того, чтобы стать царем зверей. Из опасного изгнания в пустыне, он возвращается к любимым играм в джунглях, но его поджидают дела посерьезней: дома он встречает своего заклятого врага.

После тягот ссылки в пустыне Симба наслаждается в сочных джунглях. Там он воюет с ядовитыми пауками и злобными жабами.

Преодолевая трудности во время своих приключений Симба вырастает сильным и умным. Таким ему и нужно быть, чтобы выжить в суровых испытаниях, которые припасли джунгли для своего будущего короля.

На следующих уровнях Симба должен будет занять свое законное место на троне, а так же защитить своих подданных от завистливых врагов.

[4] СКВЕРНЫЙ БУЛЫЖНИК
Здесь за вами увяжется еще один большой катящийся камень. Уносите от него ноги и своевременно нырните влево, когда земля начнет уходить из-под ног.

[5] НЕ УКОЛИСЬ
Как уберечься от игл дикобразов?
Приблизившись к нему, прокатитесь вперед кубарем и опрокиньте его на спину, затем набросьтесь на его мягкое брюшко. Покончив с дикобразами, продолжайте движение влево.

The LION KING

SUPER NINTENDO™

КОРОЛЬ-ЛЕВ

Хакуна Матата — это не просто уровень, это образ мышления, философия, так сказать. Симба узнает о ней от пары друзей из джунглей. Однако сама гуманная философия не избавляет от необходимости вести борьбу, если припрет. Здесь полно ядовитых жаб и пауков, старайтесь обходить их стороной, как советует это учение, однако, улучив подходящий момент, набрасывайтесь на них. Здесь много призов — обыскивайте все заманчивые уголки в поисках сокровищ.

[1] РАСЧЕТЛИВЫЕ ПРЫЖКИ СИМБЫ

Пробираясь назад к верхним уровням, вы окажетесь в таком месте, где придется прыгать с площадки на площадку. Рассчитывайте тщательно свои прыжки. При промахе вас унесет река, бегущая внизу, и вам снова придется карабкаться вверх, чтобы сделать очередную попытку.

[2] КОРОТКИЙ МАРШРУТ

Нажмите и держите джойстик вправо и прыгайте с этой точки. Река, в которую вы попадете, прилично сократит путь.



Уровень 6.
ХАКУНА МАТАТА

[3] ПЕРЕПРАВА ПО БРЕВНАМ

На этом участке нужно перебраться через водопад, пользуясь в качестве опоры для ног падающими бревнами. Постарайтесь наступать на медленно движущееся бревно, держа путь к мосту вверху.

[4] ВСТРЕЧА С ГОРИЛЛОЙ

В конце уровня вы должны разделаться с большой гориллой. Не приближайтесь к ней, пока она ест. Подождите, когда она начнет швырять камни и тогда бросайтесь на эту невоспитанную человекообразную. Будьте терпеливы. Нападайте только тогда, когда это вам ничем не грозит.

Уровень 7.
СУДЬБА СИМБЫ

С этого уровня неприятности льются на вас потоком. Папа-лев убит своим коварным братом, и Симба решает отомстить. К счастью, с победой над большой гориллой, Симба стал по-настоящему взрослым львом, готовым испытать свою ловкость в схватке со все более свирепеющими врагами. Теперь у Симбы два атакующих приема: он может смазать одной лапой и, встав на задние ноги, вцепиться во врага обеими передними лапами. Оба приема хороши.

[1] ЛЕОПАРДЫ

Одна за другой нападают стаи леопардов, но мудрый Симба может справиться с ними всеми, не пострадав. Просто встаньте неподвижно и выбрасывайте вперед лапу.





[2] РОК-Н-РОЛЛ

Вам придется продираться сквозь лианы, в том числе и через те, которые удерживают от падения огромные камни. Держитесь подальше от этих камней. Однако учтите, что некоторые из них падают в очень выгодных для вас местах, позволяя перебираться через колючий кустарник или влезать на высоко расположенную площадку.

[3] КАТЯЩИЙСЯ КАМЕНЬ

Когда вы будете проходить под этим большим камнем, он свалится и покатится следом за вами по склону холма. Пока не поздно, нажмите джойстик влево и соскочите с края площадки, чтобы вас не расплющил камень.

[4] ЗВЕРИНЫЙ РЫК

Позаботьтесь теперь о том, чтобы увеличить мощь рычания, найдя источник энергии. Подобрав его, вы расширите диапазон рычания Симбы. Король джунглей должен обладать мощным рыком!

1

3

В

Б ←

А

Спрыгните вниз на эту площадку и найдете премиального жука, отчасти скрытого лианами.

2

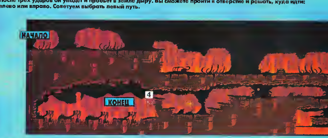
НАЧАЛО



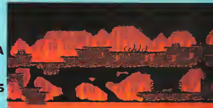
На этом уровне Симба попадает в пещеру, где будет истинное испытание его приобретенным способностям. Лава в пещере течет отовсюду, огненные капли стекают с потолка, раскаленные фонтаны бьют из-под ног. Такое впечатление, что вас кинули в жерло Везувия строго в последний день Помпеи. Кроме того, сверху на вас падают летучие мыши, набрасываются стаи леопардов.

Уровень 8.
В ПЕЩЕРЕ

[1] СБРОСЬ КАМЕНЬ
В первой пещере с тремя гейзерами подпрыгните и ударьте лапой по треугольному камню над головой. После трех ударов он упадет и пробьет в земле дыру. Вы сможете пройти в отверстие и решать, куда идти: влево или вправо. Советуем выбрать левый путь.



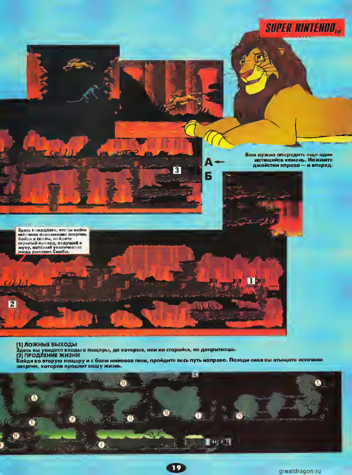
[2] ДРАТЬСЯ ИЛИ СМЫВАТЬСЯ?
Не останавливайтесь, чтобы сразиться. Время ограничено, а еще нужно добраться до бревна, которое перевезет вас через озеро лавы. Если будете непрерывно драться, то упустите эту возможность.
[3] БЕГИ ЧТО ЕСТЬ СИЛЫ
[4] ВЫЖИДАЙ И НАБЛЮДАЙ
Если поспешно пойти вперед, можно угодить под падающие булыжники. Постойте на площадке, наблюдая за падением камней и выжидая момент, когда можно будет прошмыгнуть вперед перед следующим летящим вниз камнем.



Уровень 9.
ВОЗВРАЩЕНИЕ СИМБЫ

Этот уровень — лабиринт пещер, в нем легко запутаться, куда какая ведет. За каждым поворотом прячутся гиены, так что непросто остаться в живых, пока дойдешь до выхода. Здесь можно найти пару жизней и жуков, восстанавливающих силы.





[1] ЛОЖНЫЕ ВЫХОДЫ
Здесь вы увидите входы в пещеры, до которых, как ни старайся, не допрыгнешь.

[2] ПРОДЛЕНИЕ ЖИЗНИ
Войдя во вторую пещеру и с боем миновав гиен, пройдите весь путь направо. Позади скал вы отыщите источник энергии, которая продлит вашу жизнь.



БЫСТРЫЙ ПУТЬ (Уровень 9)

Если не хочется тратить время на поиски восстанавливающих силы жуков, можно срезать путь, выбрав самый прямой маршрут, ведущий к главному противнику этого уровня. Войдите в последнюю справа пещеру и проберитесь мимо стаи гиен. Здесь нет «Continue», поэтому отыщите на пути всех жуков, повышающих мощь рычания.

Уровень 10.
СКАЛА ГОРДОСТИ

Уровень 10.
СКАЛА ГОРДОСТИ

Симбе пора доказать, что он достоин быть королем джунглей, и этому послужит Скала Гордости. Конечно, и его дядя Скар, убийца отца, претендует на место на этой скале. Если Симба желает свергнуть его с трона, ему предстоит выдержать самый трудный в жизни бой.

[1] ПЕРВАЯ СХВАТКА СО СКАРОМ

Удары одной лапой не позволят ему приблизиться к Симбе, но и не причинят ему вреда. Нужно свалить его броском, после чего Скар убежит тренироваться перед решающим поединком.

[2] СКАЛА МОЛНИЙ

На пути сюда избегайте ударов молнии. Трудный маршрут, но он все же короче, чем дорога вокруг огня.

[3] РЕШАЮЩИЙ ПОЕДИНОК

Последняя встреча со Скаром будет решительным боем до конца. Если Симба хочет сесть на трон и принять на себя связанную с этим ответственность, он должен доказать свою силу и доблесть в схватке. Как соперник Скар опаснее всех. Не раздумывая, бейте первым. Кидайте противника, пока он не выдохнется. Потом подтолкните к краю пропасти и скиньте в бездну.

PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE



ХОТИТЕ В ДЖУНГЛИ?

Если вы не готовы ухватиться за лиану и отправиться на ней в увеселительную прогулку по джунглям, тогда берегитесь! Ни в коем случае не начинайте эту игру, потому что она вас «захватит в плен» недаром «pitfall» переводится как «ловушка». Гарри, герой классических приключенческих игр-ловушек типа «pitfall», вновь вернулся на экраны видеоприставок после нескольких лет отсутствия и полного бездействия. На этот раз кудесники из фирмы «Activision» создали зрелище для Super Nintendo™, которое является подлинным праздником для глаз, ушей и, что самое важное, для пальцев игроков. Герой игры Гарри Питфолл выглядит и двигается настолько реалистично, что трудно предугадать, что он собирается сделать: перепрыгнуть через коварный овраг или выпрыгнуть из телевизора прямо к вам в комнату. Ну, что, собираетесь в джунгли?



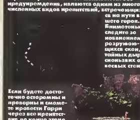
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗЕМЛЯХ МАЙЯ

Гарри и его любящий приключения отец избрали для очередного отдыха уникальное и таинственное место в Южной Америке, то самое, которое когда-то населяли племена Майя. Однако, это путешествие оказалось более, чем смертельно опасным. В сильном волнении и восхищении стоял Гарри перед древними развалинами поселений Майя вблизи легендарного храма Uaxuactum. Неожиданно неизвестно откуда появилось племя непонятного происхождения, схватило дорогого старенького папочку и исчезло с ним в чаще джунглей. Гарри смог только заметить тень от страшной лапы, захватившей его отца. Храбро и решительно бросился Гарри преследовать похитителей.

ПЛАН ПОХОДА

Гарри предстоит испытать подлинные приключения во время поисков отца. Сложность уровней игры постоянно растет, ловушки, которые открываются и захлопываются без предупреждения, являются одним из многочисленных видов препятствий, встречающихся на пути вашего героя. Внимательно следите за появлением разрушающихся скал, тайных дыр, скользких отвесных стен.

Если будете достаточно осторожны и проворны и сможете провести Гарри через все препятствия до конца этапа, то столкнетесь с коварством могущественного Босса. По внешнему виду врага вы сразу поймете, что он не из нашего мира.



ЭТАП 1

ДЖУНГЛИ

С этого этапа начинаются всевозможные многочисленные опасности, которые поджидают Гарри. Территория Джунглей непредсказуема. Вам предстоит познакомиться с множеством препятствий, преодоление которых потребует ловкости и храбрости. Трудности будут нарастать с каждым следующим этапом.

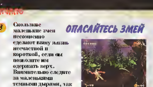
ЧТО НУЖНО СОБИРАТЬ

Если хотите за один присест пройти этап или хотя бы приблизиться к этому результату, не упускайте возможность взять приз. Особенно полезны будут сердечки и восполнители жизни.

КРОКОДИЛ ИЛИ ЖИЗНЬ

Обратите внимание на оригинальность измерителя жизни. Чем ближе крокодил подбирается к Гарри, тем хуже его положение. Как только крокодил захлопнет челюсти, вы потеряете жизнь.

НАЧАЛО



ОПАСАЙТЕСЬ ЗМЕЙ

3 Скользкие маленькие змеи несомненно сделают вашу жизнь несчастной и короткой, если вы позволите им одержать верх. Внимательно следите за маленькими темными дырами, так как только вы приблизитесь к ним, оттуда начнут выползать змеи.

1 ПРЫЖКИ И ПАДЕНИЯ

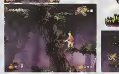
Если вы увязнете или будете близки к смерти, действуйте сообразно окружающей обстановке. Кто знает, может быть вам поможет прыжок в сторону, или неожиданный подскок вверх, или другая уловка!

Паучья паутина в Джунглях очень прочная. Не бойтесь — используйте ее вместо трамплина. Итак, вверх и подальше от этого места.

Необычные красные кусты не являются такими же прочными, как резиновые деревья. Но с их тонкие, похожие на веревки ветви смогут принести вам неоценимую пользу.

2 СКОЛЬЗИТЕ РАДИ ЖИЗНИ

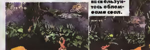
Не гнушайтесь запасов жизни — они нужны даже профессионалам. Чтобы добраться до пополнителя жизни (1-Ups), идите влево от красных глаз и прыгните влево. Там находится площадка для приземления. Ухватитесь за качающуюся лиану и вы спасены.



4 БА, ДА ЭТО ГЕПАРД!

Гепард — царь Джунглей. И никакие уловки не позволят вам избежать встречи с ним. Для Гарри настало время воспользоваться своими «серыми клеточками» и правильно разбросать многочисленные бомбы.

Гепард будет нападать из каждого угла экрана. Швыряйте в него бомбы. Если их не хватит, воспользуйтесь обломками скал.



Контратакуйте гепарда в тот момент, когда он начинает прыжок в вашу сторону.



Это мокрый и дикий этап. Трудно даже вообразить те трудности, который вам предстоит преодолеть. К сожалению, пока отец Гарри еще в плену, надо воздержаться от падения в воду. Слишком много опасностей вокруг — в частности, шимпанзе, разбрасывающие бумеранги.

1 6 4 5 3 2

КОНЕЦ

НАЧАЛО

1 ПТИЦЫ-БОМБАРДИРОВЩИКИ

Стаи птиц в небе напоминают кадры из фильма ужасов Хичкока «Птицы». Но на этот раз не героиня картины Типпи Хедрин, а наш Гарри должен сражаться с птицами, нападающими на него со всех сторон. Эти надоедливые пернатые атакуют группами, затрудняя борьбу с ними. Их становится больше к концу этапа.

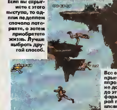


Пусть ваш верный хлыст будет постоянно в движении и не позволит птицам приблизиться к бухте. Их, правда, не так-то легко напугать.

Если вы хоть на секунду опустите хлыст, все будет кончено. Птицы с превеликим удовольствием вонзят в вас свои когти.

2 ПУСТАЯ ТРАТА ВРЕМЕНИ?

Заметили ли вы восполнитель жизни в правом нижнем углу? Он расположен так, как будто, чтобы его достать, надо обязательно потерять жизнь. Опытные любители приключений — знатоки этого вида игры знают, что всегда найдется способ обмануть смерть и одновременно завладеть лишней жизнью.



Если вы спрыгнете с этого выступа, то одним действием сначала потеряете, а затем приобретете жизнь. Лучше выбрать другой способ.

Все время прыгайте вправо, пока не доберетесь до этой платформы, с которой прыгните влево и влетите по паутину.

Не менее важно после получения восполнителя жизни благополучно приземлиться. Используйте красное растение, с помощью ветвей которого вы должны прыгнуть назад и вверх.



3 ВЕЛИКИЙ ВОДОПАД

Достигнув горизонтальной лианы, начните перебираться через «Великий Водопад». Ничего страшного.

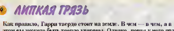
Рядом с местом приземления обитают кусачие стрекозы. Еще находясь на лиане, воспользуйтесь хлыстом, чтобы расчистить посадочную площадку.

Прыгнув на лиану, Гарри автоматически хватается за нее. Для успешного балансирования на лиане надо нажимать джойстик вправо и влево.

5 ПРЫЖКИ ПО ВЕТКАМ

Умелое использование ветвей, лиан и других вспомогательных средств существенно облегчает преодоление пропастей и обрывов. Но чем выше взберешься, тем больнее падать!

4 ЛИПКАЯ ГРЯЗЬ



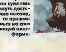
Как правило, Гарри твердо стоит на земле. В чем — в чем, а в этом вы можете быть твердо уверены. Однако, почва у него под ногами не всегда надежна, некоторые мелкие скалы и ветви могут исчезнуть всего через несколько секунд стояния на них.



Прыжки с платформы на платформу требуют быстрой реакции. Остерегайтесь неожиданного падения в воду.

Некоторые скалы прочные, но появляющаяся на них зеленая слизь сигнализирует, что Гарри должен как можно скорее спрыгнуть с них.

Сначала определите точное местоположение красного растения, находящегося между двумя платформами, а затем схватитесь за него.



На высоте вытянутой ветви нажмите кнопку прыжка и прыгните прямо в небо.

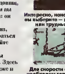


Держись правой стороны. Если сумеешь скакнуть достаточно высоко, то приземлишься на следующей платформе.



6 ОТВЕДАЙ ПЕРЦА ЧИЛИ

Вместе с Гарри вы почти добрались до конца второго этапа. До этого времени вашей основной заботой было не попасть в воду и в лапы чудовищ, населяющих эту территорию. Здорово, если вы сумели сохранить приличный запас жизней: он понадобится вам для третьего этапа.
Вместо того, чтобы спускаться по лиане вниз, используйте красное растение, чтобы взобраться на хрупкий мостик. Идите вправо и собирайте острый перец чили, который придает вам дополнительную скорость. С ее помощью вы сможете с разбегу далеко прыгнуть вправо. Здесь вас будет ждать восполнитель жизни, а также и окончание этапа.



Интересно, какой путь вы выберите — легкий или трудный?

Для скорости вам необходим горький красный перец чили.



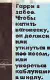
Некоторые выберут верхнюю дорогу, некоторые — нижнюю. И те, и другие не ошибутся. Чтобы дойти до конца этапа, достаточно просто не попасть крокодилу в зубы.



ЭТАП 3
КОПИ ТАЗАМУЛА

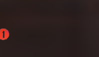
Этап 3 — мрачен и полон приведений. На этих заброшенных золотоносных копях раньше кипела работа, бурлила жизнь. Но сейчас они наполнены совершенно другими обитателями. Пройти этот туннель будет ох как не просто!

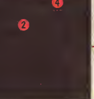




Гарри в забое. Чтобы катить вагонетку, он должен или уткнуться в нее носом, или упереться каблуками в шпалу.

НАЧАЛО



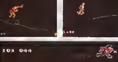


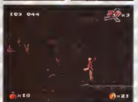
КОНЕЦ

4 СПОСОБ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Нет, это не модный сумасшедший танец, это быстрый способ перемещения с одной шатающейся платформы на другую. Но внимательно следите, куда ступаете, так как можете внезапно слететь с тропинки.







Следите также за дверными проемами. Тележка тут сможет пройти, но Гарри нет.



SUPER NINTENDO

1 ВОСПОЛНИТЕЛЬ ЖИЗНИ

Вы уже знаете, что в этой игре многие призы не показываются на экране до тех пор, пока не приблизишься к ним вплотную. Сейчас вам предоставится возможность найти восполнитель жизни, спрятанный на заднем плане.

Отсюда начинается путь к восполнителю жизни.

Идите влево, лезьте по лиану и спуститесь по ней вниз.

Спускайтесь вниз по лиане, пока не достигните этого места.

Прыгните вправо. Там найдете тайный проход. Затем, продолжая двигаться вправо, можете приступить к сбору восполнителей жизни.

2 МАЛОПРИЯТНЫЕ БОЧКИ

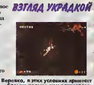
В этих бочках нет ничего полезного и забавного. Напротив, они не доставят вам удовольствия, не развлекут, а совсем даже наоборот — как только подойдете близко, они начнут взрываться. Так что держитесь подальше! Для их уничтожения совершенно не подходит хлыст, так выручавший вас на предыдущих этапах. Отойдите назад и бросайте в них камни.



Имея дело с бочками, самое лучшее — находиться от них на безопасном расстоянии.

3 ВЗГЛЯД УКРАДКОЙ

Самое замечательное в этой игре то, что можно заглянуть за экран и найти там что-нибудь полезное и интересное. Однако, будьте осторожны: решившись ступить в царство теней или пробраться за стены, помните, что никогда нельзя предугадать, что поджидает вас там.



Веревка, в этих условиях принесет больше пользы, чем ваши глаза.

5 МЫШИНАЯ АТАКА

Эти летучие мыши могут свести с ума любого. Они набрасываются на вас сверху, иногда даже парами.

Быстро бейте их хлыстом. Если они начнут пить вашу кровь, с ними трудно будет справиться.

6 ВРЕМЯ ПОЖИНАТЬ ПРИЗЫ

Все заслуживающие внимание призы сконцентрированы в этом этапе. Чтобы их достать нужно расположить символы в том же порядке, что и компьютер.

Расставьте символы в том же порядке.



Первая последовательность компьютера X, X, A

Если сделаете все правильно, все призы ваши.



На этом этапе действие достигает своего апогея — жара стоит невыносимая. Однако, если вас еще не доконали приключения предыдущих этапов, вы переживете и это. Сюда за вами последуют противные крысы и летучие мыши, будто мало живущих здесь еще более страшных скорпионов и скелетов.

1 СКОРПИОНЫ И СКОРПИОНЧИКИ

На первый взгляд кажется, что эти примитивные скорпионы ни к селу ни к городу. И действительно — это так.





«Pitfall» прошлых лет. Почувствуйте разницу!

2 ОХОТА НА ВСЕХ УРОВНЯХ

Нажимая джойстик вниз и кнопку «В», вы позволите Гарри пройти в труднодоступные места. Попытайтесь обнаружить проходы, типа того, что находится вверху этапа. Кто знает, что вы найдете, если захотите спуститься вниз в грязь.

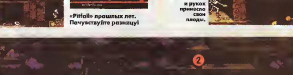




Это интересное место, поползайте немного вокруг.



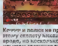
Похоже, ползание на коленях и руках принесло свои плоды.



3 ТАЙНЫЕ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ

В мире видеоигр многое является не таким, каким видится неискушенному игроку. Вот и из этой комнаты, кажется, больше идти некуда, но посмотрев внимательно, вы обнаружите сверху слева специальный «ключ». Воспользуйся им, чтобы открыть секретную дверь и выбраться отсюда.





Кочки и палки не причинят этому скелету никакого вреда, но несколько ударов хлыстом сослужат вам хорошую службу.

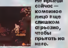
4 СХВАТИ ЗМЕЮ

Безобразные змеи выползают из всех углов. Не подходите близко, а то они набросятся на вас. И здесь опять на помощь приходит хлыст, который поможет вам избавится от змей. Можно, однако, попробовать извлечь выгоду и из змей. Ударьте змею несколько раз, пока она не потеряет сознание. Затем можете спокойно взбираться по ней, как по лиане или веревке.

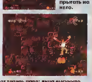
Как только змея заснет, она станет ручной как котенок. Не бойтесь, смело идите по ней.

5 НЕОЖИДАННЫЕ ПОДЪЕМНИКИ

Кажется, деваться вам некуда. Но имейте терпение. Вскоре эти каменные лица помогут вам подняться наверх.



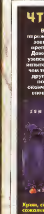
Не прыгай сейчас — каменное лицо еще слишком серьезно, чтобы прыгать на него.



Вот теперь пора: лицо высунуло язык и с его помощью вы сможете перебраться на новую высоту.

ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Возможно, Гарри приустал от всех пережитых приключений, но жизнь его отца зависит от него. Вы справились со всеми препятствиями и можете собой гордиться! Даже несмотря на то, что за вами гнались ужасные южноамериканские чудовища, вы испытали гораздо более сильные ощущения, чем те, которые обычно выпадают на долю других туристов. Однако, очень скоро вы поймете, что ваши испытания еще не окончены. После этапа «Древние руины» вы вновь возвращаетесь на этап «Джунгли».



Храм, снова начинаются приключения. К сожалению, в нем вас поджидает множество воинов-зомби и трудно добраться до выхода.

Обстановка в этих джунглях кажется знакомой. Но что за рептилия преследует вас?

Будем надеятся, что это кувшинка безопасна. Иначе вы попадете на завтрак к аллигатору.

Good Luck!

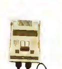
Фирменные магазины:

Красная Пресня, 34 (м. «Ул. 1905 года»),
Петровка 12 (м. «Охотный ряд»),
переход Театральная-ГУМ



SUPER NINTENDO™

Самая совершенная игровая система на 16-битном процессоре. Высококачественный стереозвук, спецпроцессор для трехмерных объектов, 32000 цветов, имеется стерео-AV-выход, возможность подключения по низкой и высокой частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнуров. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство: Япония.



GAME BOY™

Карманная игровая система на сменных картриджах. Независим от сети и телевизора: 4 батарейки в комплекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности изображения и громкости звука. Производится в Японии. Гарантия — 6 месяцев.



JUNIOR

**Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей.
Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.**



CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

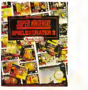


16-битные приставки: Pro 16 Bit, Sega Mega Drive 2, Sega Genesis CDX

32-битная игровая приставка на лазерных дисках PANASONIC R.E.A.L. 300

Дополнения, игровые кассеты

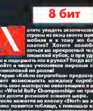
Богатейший выбор дополнений и игр на все вкусы. Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с «отдачей». Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Более 400 наименований игровых кассет и лазерных дисков для 8-, 16- и 32-битных приставок. Ежемесячное обновление набора игр последними новинками.







Специальные журналы, каталоги, консультации





Хотите увидеть экзотические страны из окна своего автомобиля и к тому же бесплатно? Хотите полюбоваться на прекрасный чемпионский кубок, а при удаче и подержать его в руках? Тогда вступайте в число участников мировых соревнований по ралли!

Фирма «Kaken corporation» предоставляет возможность каждому опробовать свое мастерство автогонщика в игре «World Rally Championship» на трассах десяти регионов земного шара.

После нажатия на кнопку «Start» на экране появится таблица, с помощью которой вы должны зарегистрироваться в качестве участника соревнований. Для кое-кого из вас это, наверное, представит некоторую проблему, так как имя нужно задавать японскими иероглифами. Сожалеем, но у нас с японским тоже определенная напряженка. Поэтому предлагаем обойтись заданием вместо имен цифровых кодов, благо цифры — привычные нам, арабские.

World Rally Championship

Нажмите на кнопку «А», и светящийся маркер (стрелка) переместится в таблицу иероглифов (и цифр). Двигая маркер джойстиком, остановите его у выбранного символа и вновь нажмите «А». После завершения набора имени переместите маркер на надпись «END» и нажмите «А». Теперь можно вводить имя следующего участника игры. Введенные имена, а также показанные результаты сохраняются до отключения питания.

Теперь вы полноправный участник состязаний и можете окинуть взглядом, что же вам предстоит испытать. Пролистайте пока еще пустую таблицу лучших результатов и вы увидите программу мирового первенства, его 10 этапов:

1. Монте-Карло — 3 трассы
2. Швеция — 3
3. Португалия — 3
4. «Сафари» (Юго-восточная Африка) — 5
5. Корсика — 4
6. «Акрополь» (Греция) — 3
7. Аргентина — 3
8. «1000 озер» (Финляндия) — 4
9. Кот Д'Ивуар — 4
10. RAC (?) (где-то в районе Британских островов) — 3

Главное состязание игры — это собственно мировой чемпионат. Участвуя в нем, каждый игрок должен пройти все этапы, трассу за трассой. В чемпионате гонщик состязается с элитой раллистов, занимающих первые девять ступенек в мировой табели о рангах. Скромная десятая пока отводится вам.

Хотя умение управлять автомобилем на сложных трассах, изобилующих поворотами, естественными и искусственными препятствиями, является решающим для достижения высокого результата, обратите внимание на тщательность подготовки машины к гонкам. Не случайно перед стартом вас знакомят с погодой, которая была на трассе накануне и которая ожидается на момент гонок — это определяет состояние дороги.

Вам следует, ориентируясь на эти сведения, выбрать соответствующие шины (tire) для шоссе (tarmak), насыпной дороги (gravel), занесенной снегом (snow), накачку шин (normal или turbo), сделать ведущими два или все четыре колеса (wheel). Для этого установите джойстиком маркер в нужную позицию и нажмите кнопку «А» (отказ от выбора — кнопкой «В»).

И вот вы на старте. Судья флажком дает отмашку, гонка началась. Руль машины это джойстик, управление скоростью — кнопка «А». Учтите, вы находитесь внутри автомобиля, в соответствии с этим и управляйте джойстиком.

Однако, каким бы высококлассным мастером вы ни были, никто не застрахован от столкновений. Чем их больше, тем с большей грустью вы наблюдаете, как на ходу начинает разваливаться автомобиль, так заботливо снаряженный в дорогу. Раздается взрыв такой силы, что кажется, что от автомобиля должна остаться лишь груда металлолома. «О, мой бог!», — воскликните вы в ужасе от происшедшего, но сможете с облегчением повторить эту фразу еще раз, когда убедитесь, что это всего лишь лопнул баллон.

Замена колеса, гонка ушла вперед, но вы живы и здоровы и продолжите состязание на следующих этапах. Впрочем, любой этап можно повторить, набрав соответствующий пароль в режиме «Continue». Правда пароль — на японском языке.



А вообще-то лучше предварительно потренироваться, состязаясь не с асами ралли, а такими же новичками, как вы сам. Игра предоставляет такую возможность в режиме «Battle» в двух вариантах:

«Rally» — состязание на всех трассах любого этапа по выбору;

«Trial» — состязание на любой выбранной трассе.

Соперники для «Battle» отбираются из числа зарегистрированных участников в экране с заголовком «Entry» путем отметки джойстиком и нажатия кнопки «А». И так как в этом режиме на вас не будет давить авторитет «королей шоссе», вы и в самом деле сможете из окна автомобиля посмотреть экзотические страны, дорогами которых будете проезжать.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Борьба кунг-фу Джекки Чена

Говорят, чтобы овладеть искусством борьбы кунг-фу необходимо учиться с рождения и продолжать это делать до самой смерти.
Поэтому бойцы кунг-фу, каких вершин мастерства они бы не достигли, всегда почитают своих учителей. Такими являлись и Джекки Чен и его сестра — близнец Жозефина. Не было равных им в Китае, особенно когда они выходили на поединок вдвоем как одна команда. Их успехами гордился их Учитель, который предрекал им блестящее спортивное будущее. Но вдруг из-за Великой Китайской стены возвращается злой волшебник, заклятый враг Учителя. Волшебнику удается похитить Жозефину злые чары и он уверен, что нет теперь препятствий, чтобы стать повелителем всего Китая. Однако иного мнения придерживается Джекки Чен, который пускается на поиски Жозефины. Джекки понимает, что его поиски будут успешны, только если ему удастся победить колдуна. В этом мнении Джекки Чена поддерживает Учитель, отправляя Джекки в путь и обещая ему посильную поддержку.
«Чен, — говорит Учитель, — когда тебе будет особенно трудно, отыщи колокольчик и позвони в него. Я восстановлю твои жизненные силы и дам дополнительно сильнейшее оружие — психотропные волны, которыми ты сможешь поражать врагов на расстоянии. Но помни: главное твое оружие — это ты сам, с твоим мастерством борца кунг-фу. Смело иди в бой на врага, и каждая твоя победа будет увеличивать твою веру в окончательный успех».
«А теперь, Джекки, — продолжил Учитель, — проведем небольшую тренировку. Сначала разомнись, пробегись до ближайшего баобаба и обратно (джойстик вправо — влево). Теперь попрыгай на месте (кнопка «А») и сбегай снова к баобабу вместе с прыжками (джойстик одновременно с кнопкой «А» — высокие прыжки, с «Турбо-А» — низкие). Отлично. Начинаем бой с «тенью».



Противник наступает. Защитись нырком (джойстик вниз) и ударь (кнопка «В»).
Ты окружен. Не теряйся, бей с разворотом на 360 градусов, атакуя сразу во всех направлениях (джойстик вверх и одновременно «В»).
Новый твой противник нападает на тебя сверху или в прыжке. Проведи прием «небесная атака» (джойстик вверх и одновременно «А» и «В»).
Врагов все больше и больше. Включи самое мощное оружие, порожденное твоей волей к победе — психотропные волны (задержать на пару секунд «В» и отпустить).
Все, Джекки, ты в прекрасной форме, можешь смело отправляться в путь. Береги себя, сынок».
Слегка уставший Джекки прилег отдохнуть под сенью все того же ближайшего баобаба, и в этот момент к нему обратился случайно проходивший мимо корреспондент «Видео — Асса».
«Здравствуйте, мастер Чен! Нам всем известна печальная история исчезновения Вашей очаровательной сестры, но нас не покидает уверенность, что с помощью многочисленных поклонников Dendy® Вам удастся ее освободить из пут злого волшебника, а заодно и изгнать его из Китая. Не могли бы Вы разрешить мне сопровождать Вас хотя бы в части Вашего героического пути с тем, чтобы рассказать о Ваших подвигах на страницах журнала «Видео — Асс» Dendy®?»
Джекки с явным сомнением оглядел отнюдь не борцовскую фигуру корреспондента и мрачно изрек:
«Надолго Вас не хватит».
«Насколько хватит — настолько хватит», — радостно откликнулся корреспондент, и они отправились в путь.
Дорога началась с того, что Джекки ударом кулака прикончил лягушку.
«Зачем?» — полюбопытствовал корреспондент.
«А затем, — ответил Джекки, — что во-первых, все движущееся здесь послано злым волшебником, чтобы убить меня, а во-вторых, лягушки дают мне оружие — либо удары с разворотом (в центре табло — голова быка), либо «небесную атаку» (в центре табло — вращающийся человечек)».
Дальше пошло — поехало. Кого только Джекки Чен не сметал со своего пути — хищных птиц, самураев с мечами, мышей, уток, тигров, ведя борьбу на земле и в воздухе, на воде и почти под водой. В один из моментов встретился Чену заветный колокольчик. Позвонил в него Чен, спустился к нему Учитель с небес и взял Джекки с собой, прихватив заодно и корреспондента. На небе Учитель похвалил Чена за успехи в бою и наградил его новым испытанием — прохождением спец. этапа. Джекки не возмутился, так как знал, что никто, даже Учитель, ничего ему даром не даст, и стал скакать с облака на облако с необыкновенной легкостью. Зато в конце был вознагражден мощным оружием и дополнительными жизнями, которые тут же принялся расходовать на новых отрезках боевого пути.
Ваш корреспондент по облакам прыгать не стал, просто пробежал по небу, за что, естественно, никаких лишних жизней не получил. Слава Учителю, что свою сохранил. А когда спустился на землю, Джекки уже и след простыл.
Счастливого пути, Джекки Чен!

Чтобы поменять уровни, нажмите джойстик вниз и одновременно «В». Сколько раз нажмете, такой эпизод и будет.

Евгений Мазанок Республика Калмыкия г. Элиста

Если, держа «Select», нажать два раза «Start» и дотронуться до «опасности», вы полностью восстановите энергию.

Семен Кулешов г. Сыктывкар

Как только на экране появится заставка, нажмите одновременно кнопки «А», «В» и джойстик вниз. Это даст вам возможность начать игру с середины первой зоны и увеличит число продолжений (CONTINUE) до девяти.
Вот расположение некоторых «магазинов», в которых вы можете пополнить жизни и психотропное оружие (по зонам):
1-1 — перед летающим бревном
1-3 — перед прыгающей зеленой улиткой
2-1 — под вторым крутящимся монахом

Станислав Павлучин г. Москва

Чем больше вы возьмете шариков, тем больше у вас будет коронных ударов (типа «небесной атаки» — ред.). Если вы возьмете топор, то получите возможность сыграть на призовом уровне.

Александр Пайкин г. Улан-Удэ

На этапе с облаками пройдите бонус-стадию в середине тоннеля, а затем падайте вниз. Вы опять окажетесь в начале этапа, и так до бесконечности.

Александр Сизов г. Чита

Чтобы у вас было 11 продолжений, нажмите одновременно джойстик вниз и RESET.

Денис Смагин, Дмитрий Дорохов г. Москва

1000 очков — ракета, 2000 очков — жизнь, 10000 очков — CONTINUE

Настя Волобуева г. Новокузнецк

Barselona'92 Olimpic

Легкоатлетические соревнования 1992 г. в Барселоне (Испания) в одном игровом картридже для Dendy'!

Вам на выбор предлагаются варианты состязания одного игрока с компьютером (1 player), двух игроков между собой (2 players) на двух уровнях сложности (A и B). Выбор варианта осуществляется кнопкой «Select». Программа соревнований включает 8 видов спорта:

1. 100-meter dash (Бег на 100 метров)
2. Long jump (Прыжки в длину)
3. 110-meter hurdless (110 метров с барьерами)
4. Javelin throw (Метание копья)
5. Skeet shooting (Стендовая стрельба)
6. Triple jump (Тройной прыжок)
7. Archery (Стрельба из лука)
8. High jump (Прыжки в высоту)

Начинать состязание можно с любой спортивной дисциплины, однако автоматический переход к следующему виду осуществляется только при выполнении квалификационного норматива, указанного на табло рядом с подписью «Quality». Каждый достигнутый результат пересчитывается в баллы, которые заносятся на ваш личный счет, его результат на табло под надписью «Score».

Таким образом, соревнования организованы на фирме милитибирье с постепенно повышающимися уровнями квалификационных нормативов. Игра заканчивается («Game over»), как только в каком-то виде спорта вам не удастся выполнить очередную квалификацию. Однако, если к этому моменту вы набрали сумму очков, превышающую 50000, то именно она будет сохраняться на табло как наивысший (HI) результат. Аналогично будут сохраняться и установленные вами мировые рекорды (World record).

Наиболее просто преодолеть квалификационный барьер на «гладкой» стометровке. Для этого достаточно вовремя (чтобы не допустить фальстарта) нажать и держать до конца кнопку «Турбо-А». Уверен, что с одного-двух раз вам удастся побить и мировой рекорд.

В прыжках в длину, тройном прыжке и метании копья разбег осуществляется кнопкой «Турбо-А», а сам прыжок или бросок копья нажатием и отпусканием джойстика. Внимательно следите за величиной угла (показывается на табло), под которым выпрыгивает спортсмен или взлетает копье и, вспомнив физику, старайтесь держать его в районе 45 градусов. Отпускать джойстик следует быстро, иначе вы рискуете нарушить правило тройного прыжка, сделав толчок двумя ногами, а при метании копья просто повредить стадион, сбив из-под крыши осветительную лампу.

Барьерный бег и прыжки в высоту, несмотря на серьезные различие как видов спорта, управляются очень похоже. Бег (или разбег) выполняется с помощью кнопки «Турбо-А», а сам прыжок (через барьер или планку) своевременным нажатием джойстика. В прыжках в высоту джойстик не нужно отпускать до момента полного перехода спортсмена над планкой.

Наибольшей сложностью отличаются стрелковые виды спорта. При стрельбе по «летающим тарелочкам» для выполнения даже первичного норматива требуется недюжинная реакция. Тарелочки, которые вы должны перехватить в полете, вылетают одновременно с двух концов стенда. Стрельба влево управляется джойстиком, вправо — кнопкой «Турбо-А». На одну серию выстрелов отводится всего лишь 15 секунд, за которые нужно успеть сбить не менее дюжины тарелочек.

Элегантный вид спорта — стрельба из лука и здесь реализована с достаточным изяществом. В начале соревнования для придания большего реализма нужно задать силу и направление ветра. Для этого нажмите кнопку «Турбо-А» и остановите мелькание цифр в окошке «Wind» на табло. Зафиксированную величину следует в дальнейшем учитывать при стрельбе.

Мишень при уровне сложности «А» движется сверху вниз, а при уровне «В» — попеременно сверху вниз и снизу вверх. В вашем личном ансамбле стрел, тетива лука — джойстик, нажатие на который определяет момент пуска и угол полета стрелы. Куда вы попали и сколько очков принес выстрел, прекрасно видно на табло и демонстрационной мишени. Особо удачное попадание («в яблоко») вызывает появление надписи «Nice» и приносит 600 очков. Если такой выстрел вы произвели предпоследний, седьмой, стрелой серии, то вместо мишени может пробежать человечек. Кто он, сын Вильгельма Телля или просто камикадзе, установить не удалось. Но остается фактом, что если вы не растеряетесь и влепите ему последнюю стрелу прямо в голову (для ни прискорбно), то получите еще три дополнительные стрелы.

А неудачи пусть вас не расстраивают. Видите, проигравший спортсмен чешет в затылке? Это он обдумывает причины поражения и ищет пути к победе. Вам следует поступать так же, а тогда аплодисменты трибун будут вам наградой за успех.





ADVENTURE ISLAND – 3

Ласковое море, ясное солнечное небо, пальмы, может быть даже с бесплатными бананами — что еще нужно человеку, проводящему законный отпуск с возлюбленной на необитаемом острове? И остров-то точно необитаем, вы только взгляните на него и сами убедитесь.

Вот так отдыхал Робн от суеты городов, как вдруг прямо над пальмой зависла летающая тарелка инопланетяи, втянула в свое брюхо девушку и удалилась в неизвестном направлении.

Впрочем, это не совсем так. Острый глаз Роби засек место посадки тарелки на другом острове за многие мили от места отдыха-похищения. Как это Робн удалось? Ну, не знаю. Может на пальму влез. Но ведь удалось же. И теперь Робн рассматривает карту архипелага и прикидывает, как добраться до тарелки и спасти свою украденную невесту.

Долгий и трудный путь ему предстоит. Никакой жизни не хватит, чтобы его преодолеть. Поэтому Роби берет в запас их целых четыре. Неплохо бы иметь оружие — острова архипелага явно не выглядят необитаемыми — но, увы, его придется добывать в пути.

Итак, старт путешествия (кнопка «Start») по острову приключений. Первое, что с легким изумлением видит Роби, это некоторое подобие табло из восьми пустых яиц и надписи EXIT (Выход). Нажимая джойстик, Роби может погонять точку-указатель от яйца к яйцу, но смысл пока обнаружить не удается. «Потом разберусь», решает Робн и снова «Start». Он оказывается на берегу острова, безоружный, и осторожно начинает продвигаться вперед (джойстик вправо), легко перепрыгивая (кнопка «А» или «Турбо-А») через небольшие камешки и другие несложные препятствия. Солнышко светит, птички поют, опасных зверей не видно, Робн в прекрасном настроении предвкушает легкую прогулку и... умирает.

А воскреснув (помните про запас жизней), он в первую очередь решает проанализировать ситуацию. Ну конечно, в начале пути он видел у себя над головой 11 полочек, которые поочередно исчезали, пока в предсмертное мгновение не исчезла последняя. «Ведь это время моей очередной жизни, — догадывается Робн, — теперь буду собирать все фрукты и ягоды на пути для восполнения сил».

Больше Робн не благодушествует, зная что от коварного острова можно ожидать всяких неприятностей, и найдя в попавшемся на дороге яйце топорик-томагавк, тут же применяет его против встречных ядовитых улиток и хищных птиц (кнопка «В» или «Турбо-В»). Так он успешно достигает конца этапа 1-1 и вновь оказывается у табло из восьми яиц. Вот теперь Роби понимает его назначение — это же склад оружия! Если нажать кнопку «В», то томагавк, который Робн добыл на первом этапе, поместится на хранение в одно из яиц склада, а нажатием кнопки «А» Робн может снова взять его себе. «Это же касается любого оружия, которое я сумею добыть,- восклицает Роби, — и я смогу выбирать наиболее эффективное вооружение для преодоления очередного этапа!».

Да, Робн, ты совершенно прав. И это не только склад оружия —томагавков, бумерангов. Это еще и система связи с твоими друзьями, которых ты приобретешь в путешествии: симпатичным динозавриком (он спрятан в тузе пик на этапе 1-2), могучим буйволом (туз крестей на этапе 2-4), черепахой (туз бубен на этапе 1-А) и многими другими. Знай, что пока с тобой друг, ты неуязвим. Но и ты должен беречь своих друзей. Если тебе предстоит подводное путешествие (этап 1-А), не бери с собой динозаврика — он же утонет. Лучше сядь на черепаху и плыви на ней, не боясь воздушных пузырей, она тебя защитит.

Не мало времени и жизней понадобится Роби, чтобы приобрести достаточное количество оружия и верных помощников. Масса сюрпризов ожидает его в путешествиях. Многое зависит от сообразительности Робн, а не только от храбрости и быстроты реакции.

Вот на этапе 1-2 есть вход в тайную пещеру. Войди в нее, Роби не только овладеет новым средством защиты — кристаллом, но и окажется как витязь на распутье: налево пойдешь — шесть этапов пройдешь, направо пойдешь — всего пять этапов. Выбрать более короткий путь? Решение зависит от имеющихся у Робн приобретений, ведь на коротком пути ему предстоит подводное (1-А) и небесное (1-В) путешествия. Да и сюрпризов, в том числе и неприятных, на этих этапах побольше. Впрочем, и на другом пути дорогой по суше не обойтись — этап 1-4 тоже подводный.

Долго ли, коротко ли, но добирается Робн до этапа 1-6 — до того места, над которым нахально подпрыгивает летающая тарелка. Наш герой уже готов сразиться с инопланетянами, но коварство их не знает границ. Роби заманивают в ледяную пещеру, на него нападают ушастые кенгуру и всё иноземные звери на колесах, а в конце ожидает мерцающий дракон.

А победив их, Роби увидит, как летающая тарелка, похитившая его невесту, словно издеваясь над ним, перелетит на другой остров.

Что выберет Робн? Сдастся или продолжит путь по островам приключений? Это зависит от вас.

Драконы и их возможности.

Пиковый дракон. Плавает в раскаленной лаве и дышит огнем, который испепеляет врагов. («Мой ученик», — изрек G.Dragon)

Червовый дракон. Не скользит на льду и высекает хвостом искры, которые могут поражать врагов и разбивать камни.

Бубновый дракон. С его помощью вы быстрее плывете под водой, но, в общем, больше он ничего не может.

Трефовый дракон. Летает и бросает во врагов камни.

Дракон, обозначенный звездочкой. Он умеет скручиваться, убивая врагов своими шипами. Не тонет в болоте.

Антон Бородин г.Москва

Совершенное оружие

Командование военно-морских сил (ВМС) выбирает пилота, который бы один на реактивном самолете прорвался к вражескому авианосцу и потопил его. Это очень трудное задание не только потому, что пилоту противостоят самолеты и корабли противника, но и потому, что ваш самолет имеет ограниченный запас горючего, и возможно сложнейшая операция его дозаправки в воздухе.
Отбор пилота, способного выполнить эту миссию, проводится в боевых условиях. Кто выживет в жестоком воздушном бою, тот и получит право еще раз рискнуть своей жизнью. Завидный приз!
Впрочем, на первом этапе пилоту дается три попытки (три жизни).
Итак, вы решились и нажали кнопку «START». Кстати, вы умеете управлять самолетом? Не знаете, так как не пробовали? Тогда теперь самое время начать осваивать смежную профессию. Все элементарно просто.

Top Gun

Для начала выберите тип ракеты (missile), наиболее подходящий вашему боевому стилю. Самые мощные ракеты T33 tiger (тигр), послабее T22 wolf (волк) и самые слабые из ракет T11 hound (гончая). Однако их количество, которое можно загрузить в самолет, обратно пропорционально их мощности.
После того, как вы выберете (используя кнопку «SELECT») оружие, которым будете сокрушать неприятеля, автоматика сама поднимет самолет в воздух, разогнав его до скорости 600 км/час. Вы вступите в действие, когда на центральном экране радара загорится надпись «READY» («ГОТОВ»). Вся ваша задача заключается в том, чтобы сбивать самолеты противника в как можно большем количестве. Для этого ловите врага в перекрестье прицела, управляя самолетом при помощи джойстика, и палите по нему из пулемета одиночными выстрелами (кнопка «A»), или очередями (кнопка «TURBO-A»), или пускайте самонаводящиеся ракеты (кнопка «B»). Пуск ракеты возможен, если самолет противника находится в рамке прицела.
К сожалению, как нередко бывает в жизни, противник мешает вам получить в свое удовольствие, в свою очередь расстреливая вас из пулеметов и ракетных установок. Однако ваш самолет достаточно хорошо оснащен технически. На центральном экране радара вы видите свое положение и положение вражеских самолетов. Он же подскажет об опасности («Danger») быть сбитым, когда ваш самолет возьмут в клещи («Locked on») радары противника. Немедленно уходите вправо или влево из зоны поражения. На левом экране текущие высота и скорость самолета, а также его ориентация в пространстве, на правом индикация типа выбранных ракет и их оставшееся количество. Собственно все. Как только вы собьете надлежащее число вражеских самолетов, командование несомненно решит, что именно вы годитесь для выполнения основной задачи.
Правда, чтобы вы самолично могли доложить командованию о своих победах и испытательном полете, вам неплохо бы приземлиться, точнее сесть на палубу авианосца своих ВМС. Вот это задача труднее всех прочих!
Диспетчерская служба авианосца «ведет» ваш самолет на посадку, и до определенного момента вы мгновенно должны отрабатывать команды диспетчера, появляющиеся на экране радара:
Speed down (уменьшить скорость) — кнопка «B»;
Speed up (увеличить скорость) — кнопка «A»;
Left (влево) — джойстик влево;
Right (вправо) — джойстик вправо;
Up (нос самолета вверх) — джойстик вниз;
Down (нос самолета вниз) — джойстик вверх.
Однако на последнем этапе приземления больше надейтесь на свое умение, чем на команды диспетчера.
Посадка на авианосец настолько сложна, что несмотря на вашу гибель, вам может быть предоставлено право на выполнение следующей миссии. На этом этапе даются оставшиеся жизни от первого этапа плюс дополнительная жизнь за успешную посадку на авианосец. Выбор оружия аналогичен первому этапу.
Ваша задача — уничтожая по пути самолеты и корабли противника, прорваться к вражескому авианосцу. Наиболее трудный момент этапа — дозаправка горючим в воздухе. Руководствуясь командами диспетчера, вы должны выровнять скорости с самолетом-заправщиком, принять от него заправочный штуцер и пополнить запас топлива. Когда на центральном экране появится надпись «FUEL EMPTY» (горючее кончилось), следует как можно скорее нажать кнопку «START», и перед вами появится радар-2. По этому радару и выполняется заправка в воздухе.



Наконец вы преодолели все препятствия, и автоматика самолета, отобразив на экране радара долгожданное сообщение о том, что цель (TARGET) найдена, на некоторое время возьмет управление на себя. Но после того, как автопилот выведет вас на вражеский авианосец, вам предстоит самому прорваться к нему через мощный заградительный огонь. Надеемся, что к этому моменту вы еще сохранили хотя бы одну ракету, необходимую для уничтожения авианосца, а то обидно будет. Гибелью вражеского авианосца и посадкой на свой заканчивается этап, а вы, всерьез задумавшись о том, чтобы приобретенную смежную профессию военно-морского летчика сделать основной, переходите к выполнению новых заданий командования.

Я разработал особую тактику ведения боя
1 Атака базы противника. Как только на экране радара появится надпись 1ST TARGET (первая цель) и автоматика снизит ваш самолет до высоты 3946 метров, база будет видна посередине экрана. С базы будут выпущены две ракеты. Сделайте нырок вниз (джойстик вверх) и расстреляйте из пулемета нижнюю. Верхняя ракета сама пройдет мимо. Нежелательно уводить самолет влево или вправо — это затруднит прицеливание. А вот после уничтожения ракеты сразу пускайте свою и уходите вправо, так как в то место, где вы находились будет немедленно пущена пулеметная очередь. Затем немедленно уходите влево и вновь пускайте ракеты в сторону базы («Турбо-В»)
2. Заправка в воздухе. Для меня это самое легкое задание. Прежде всего я предлагаю совсем не слушать команд диспетчера. Действовать рекомендую так: выровняйте скорость вашего самолета с заправщиком и сориентируйте самолет так, чтобы штуцер совместился с его вертикальной осью. После чего начинайте нажимать джойстик «вверх-вниз», «вверх-вниз». Если стыковка не произойдет — повторите еще раз. Я заправляюсь с первой попытки.
3 Защита в полете от противника. Когда автоматика разгонит ваш самолет до скорости 606 км/час и управление перейдет к вам, старайтесь лететь не вертикально вверх, а под углом около 45 градусов к горизонту. Этим вы избежите большинства пулеметных очередей, а ракеты с подводных лодок вообще не будут выпущены

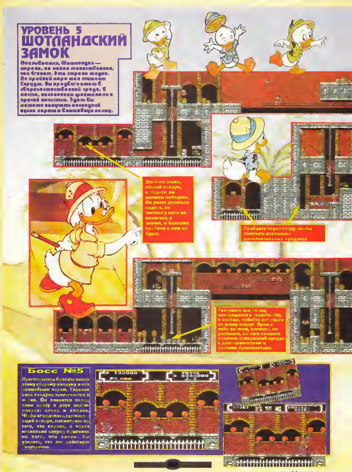
Евгений Рагозин г Волгоград

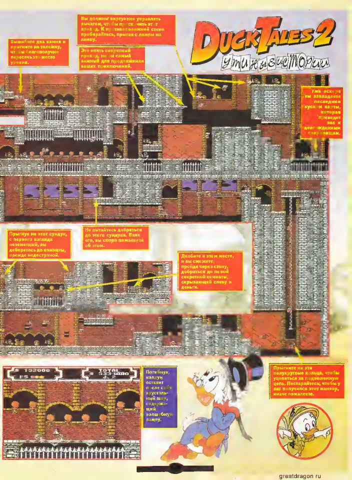

8 бит
Утиные истории
Disney's
DuckTales 2
Treasure map
В нашем дворе никто не покупает «Марс» и «Сникерс», а все читают только Dendy
Цена нас не смущает
Продолжайте точно так же!
Денис Котов, Женя Румак, г.Пермь
greatdragon.ru

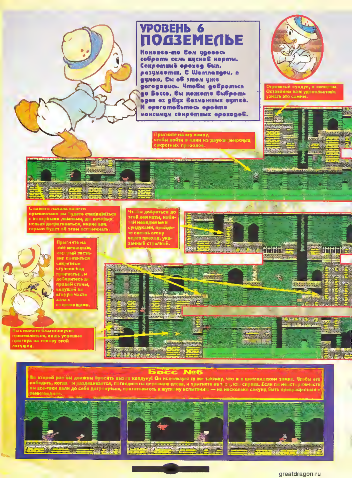


УРОВЕНЬ 4
ПИРАМИДЫ
В поисках очередного куска карты сокровищ Скруджа занесло в Египет, где, как известно, полно песка и пирамид — древних усыпальниц фараонов. Пирамиды скрывают не только кусок, но и массу других сокровищ. Однако Скрудж почти не отвлекается: его цель — карта. Впрочем, если встретится великолепный нож фараона Хуфу, его стоит подобрать. Но учтите, что в этих пирамидах секретных проходов столько же, сколько песка в пустыне, стоит ли говорить, что ваши розыски будут непростыми.
При помощи трости вытащите зеркало и держите его направленным таким образом, чтобы солнечные лучи фокусировались на земле, пробивая новый секретный проход. Как только вы попадете во внутреннюю комнату, то обнаружите зеркало фараонов. Эта вещица, вне всякого сомнения, заслуживает места в вашей коллекции.
Босс №4
Чтобы победить этого гадкого грабителя мумий, вы не должны ни минуты оставаться на месте.
Прыгайте справа налево на блоки, которые лежат прямо на земле, и как только увидите череп фараона Тутанхамона, прыгайте на него изо всех сил. Если вы будете оставаться неподвижным, вас убьет электрическое излучение фараона.
Проходя под этим сводом, вы можете, не переставая прыгать, попасть в комнату, битком набитую сокровищами
Зыбучие пески.
Если по неосторожности вы попадете в них, сделайте один за другим несколько длинных прыжков, иначе сокровища достанутся кому-то другому.
Жаль, но этот сундук придется оставить в покое до лучших времен. Потому что, как только вы приблизитесь к нему, земля тут же разверзнется у вас под ногами.
$1020000
PS
TOTAL
$ 2303000
J. 2
Именно здесь дожидается нового владельца знаменитый нож фараона Хуфу.
Сейчас вы перед гробницей фараона. Нужно набрать шифр, прыгая на камнях с цифрами, замурованных в пол, чтобы открыть стену, защищающую сундук с предпоследним куском карты. Надо нажать 3 раза на первый камень, 2 раза на второй, потом 1 раз на четвертый и 4 раза снова на второй

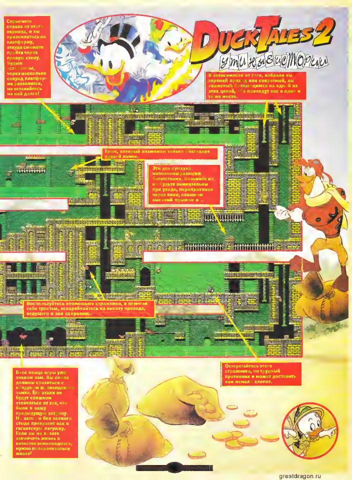

DuckTales 2
Утиные истории
Прыгните на эти каменные блоки чтобы добраться до входа в секретный проход. Но, разрушив эти блоки вы можете обнаружить в стене другой проход. Что предпочесть?
Если вы разобьете этот сундук, то попадете в потайную комнату.
Босс, хитроумный осквернитель гробниц, порядком осложнит вам жизнь. Где же Зигзаг?
А Зигзаг терпеливо вас дожидается. Вы полностью уверены, что не пора повернуть назад?
Прыгните на этот механизм, чтобы заставить появиться секретные ступеньки в стене. По ним вы благополучно пересечете огромный провал в пирамиде.
Зацепитесь за этот крюк и вскарабкайтесь по веревке вверх. Таким образом вы доберетесь до сундука, наполненного бриллиантами
Постучите по этим двум кирпичикам. Они откроют секретный проход, ведущий в секретную комнату фараона
Вы нажимаете на механизм, похожий на предыдущий, чтобы добраться до веревки, висящей справа.


УРОВЕНЬ 5
ШОТЛАНДСКИЙ ЗАМОК
Оказывается, Шотландия — страна, не менее таинственная, чем Египет. Это страна ведьм. По крайней мере так считает Скрудж. Вы продвигаетесь в «сверхъестественной среде», в место, населенное фантомами и прочей нечистью. Здесь Вы можете получить последний кусок карты и волшебную лампу.
Это босс этапа, старый колдун, которого вы должны победить. Он умеет делиться надвое, но тактика у него не меняется, а значит, и больших проблем с ним не будет.
Пройдите через стену, чтобы получить несколько дополнительных сундуков.
Разрушьте все блоки, находящиеся в окрестности, и вообще, побейте побольше по всему вокруг. Луны с неба вы этим, конечно, не достанете, но зато сможете получить прекрасный сундук с драгоценностями и прочими бриллиантами.
Босс №5
Приготовьтесь бросить вызов этому старому колдуну и его волшебным чарам. Главная сила колдуна заключается в магии. Он появится перед вами сразу в двух экземплярах: слева и справа. Чтобы определить, где настоящий колдун, посмотрите на того, что справа, а через несколько секунд прыгните на того, что слева. Вы увидите, что это действует безупречно.
greetdragon.ru


DuckTales 2
Утиные истории
Вы должны виртуозно управлять рычагом, чтобы проскочить этот проход. К противоположной стене пробирайтесь, прыгая с лампы на лампу.
Вышибите два камня и прыгните на тележку, чтобы благополучно пересечь это место уровня.
Это опять секретный проход, но он самый важный для продолжения ваших приключений.
Уже вскоре вы завладеете последним куском карты, который приведет вас к долгожданным сокровищам.
Прыгнув на этот сундук, с первого взгляда незаметный, вы доберетесь до комнаты, прежде недоступной.
Не пытайтесь добраться до этого сундука. Взяв его, вы скоро пожалеете об этом.
Долбите в этом месте, и вы сможете, пройдя через стену, добраться до новой секретной комнаты, скрывающей слева деньги.
$ 132000
TOTAL
$ 5331000
Погибнув, колдун оставит после себя хрусталь-ный шар, содержа-щий волшебную лампу.
Прыгните на эти полукруглые кольца, чтобы уцепиться за подвешенную цепь. Постарайтесь, чтобы у вас получился этот маневр, иначе пожалеете.



УРОВЕНЬ 6
ПОДЗЕМЕЛЬЕ
Наконец-то вам удалось собрать семь кусков карты. Секретный проход был, разумеется, в Шотландии, я думаю, вы об этом уже догадались. Чтобы добраться до Босса, вы можете выбрать один из двух возможных путей. И предпочтительно пройти максимум секретных проходов.
Огромный сундук, в котором... Оставляем вам удовольствие узнать это самим.
Прыгните на эту лампу, чтобы войти в один из двух возможных секретных проходов.
С самого начала вашего путешествия вы будете сталкиваться с коварными лампами, до которых нельзя дотрагиваться, иначе вам горько будет об этом вспоминать.
Чтобы добраться до этой комнаты, набитой невидимыми сундуками, пройдите сквозь стену через проход, указанный стрелкой.
Прыгните на этот механизм, который заставит появиться секретные ступени над пропастью, и доберитесь до правой стены, ведущей во вторую часть зала с сокровищами.
Вы сможете благополучно приземлиться, лишь успешно прыгнув на голову этой лягушки.
Босс №6
Во второй раз вы должны бросить вызов колдуну! Он использует ту же тактику, что и в шотландском замке. Чтобы его победить, когда он раздваивается, поглядите на персонаж слева, и прыгнете на того, кто справа. Если по неосторожности вы все-таки дали до себя дотронуться, приготовьтесь к жуткому испытанию — на несколько секунд быть превращенным в земноводное.
greatdragon.ru


DuckTales 2
Утиные истории
Спрыгните справа от этого карниза, и вы приземлитесь на платформу, откуда сможете пройти через правую стену. Будьте осторожны, через несколько секунд платформа развалится, не оставайтесь на ней долго!
В зависимости от того, избрали вы верхний проход или секретный, вы окажетесь болтающимся на одной из этих цепей, обе приведут вас в одно и то же место.
Трюк, который возможен только благодаря правой лампе.
Эти два сундука наполнены разными богатствами. Возьмите их, но будьте внимательны при уходе, перепрыгивая через пики, слишком высокий прыжок и ...
Воспользуйтесь «помощью» стражника, и помогая себе тростью, вскарабкайтесь на высоту прохода, ведущего в зал сокровищ.
Босс конца игры уже знаком вам. Вы снова должны сразиться с колдуном шотландского замка. Его атаки не будут слишком отличаться от тех, что были в вашу предыдущую встречу. Но зато он без всякого стыда превратит вас в гигантскую лягушку. Если вы не хотите закончить жизнь в качестве земноводного, нужно поворачиваться живее!
Остерегайтесь этого стражника, он трудный противник и может доставить вам немало хлопот.



Уровень 7 Корабль

Duck Tales 2

утиные истории

Вы снова встречаетесь с вашим старым врагом, печально знаменитым Гленгальдом. Вы должны отдать ему все собранные сокровища, иначе он убьет ваших племянников. Сделав свое дело, он удалится, сделав вам на прощание «маленький подарок». Оставлю вам удовольствие догадаться, какой именно, но фанаты «Терминатора-2» будут в восторге!

Босс №7

Последний Босс, ну прямо Т-800, достойный наследник Шварценеггера, по-настоящему опасен. Ни в коем случае не приближайтесь к нему, когда он висит на потолке, иначе вы автоматически получаете удар башмаком. Лучше подождать, когда он поставит ногу на землю, чтобы прыгнуть на него сверху. Несколько удачных ударов — и замечательный конец не менее замечательной игры. До скорого, до новых приключений, мистер Мак-Дак!

Такие игры, как «Duck Tales», сделали Ваш замечательный журнал моим любимым.
Сергей Карпов, г. Пенза

Duck Tales 2

Догадались, как набрать код для открывания двери с кодовым замком в египетских пирамидах? Подпрыгните на трости на клавише 1 — 3 раза, на клавише 3 — 2 раза, на клавише 4 — 1 раз и на клавише 2 — 4 раза.

Максим Семенов Калининградская обл и Андрей Ларионов г Волгоград

В египетских пирамидах вам придется попотеть, чтобы добыть кусок карты Но если знать, что иероглиф, находящийся между двумя цифрами в каждой из четырех пар, которые называет вам племянник Вилли, означает слово «нажать», то взять этот кусок карты не составит труда

Евгений Квашнин г Екатеринбург

Чтобы не утонуть в зыбучих песках, держите кнопку «Турбо А».

Сергей Перьков г Москва

Чтобы переставить комнаты, нужно при появлении заставки нажать сначала кнопку «Турбо-А», а затем «Турбо-В» и, не отпускать до тех пор, пока Зигзаг не перестанет говорить После, нажимая джойстик влево, выбирайте комнату, а затем нажмите «Турбо-А» и держите, пока не начнется игра

В Комаров г Крымск Краснодарского края

Чтобы взять карту на острове, надо осушить его Для этого найдите Зигзага, откажитесь от полета и прыгните на стенку, которая находится за Зигзагом Вы найдете проход Затем, пройдя через стену, вы найдете два бочонка и провалы, закрытые камнями Пробейте второй камень слева и сбросьте в него бочонок Остров затрясется и поднимется из воды Все дырки будут осушены В одну из них будет спущена цепь Спуститесь туда и найдете жизнь, драгоценность и, пройдя дальше, кусок карты Учтите, чтобы добраться до карты, вам потребуются все изобретения Винта Разболтайло

Евгений Панферов, г Калининград

F-1 Race

Вариант автогонок класса «Формула-1»

Гонки «Формула-1» самые популярные в мире соревнования сверхскоростных автомобилей разных фирм. Победа в этой гонке является прекрасной рекламой фирмы и качества ее продукции, поэтому в команды фирм отбираются лучшие гонщики со всего мира. Трассы «Формулы-1» проложены во многих европейских странах. Они отличаются друг от друга, но всегда представляют собой кольца, изобилующие крутыми поворотами.



Игра F-1 Race предоставляет вам возможность в некотором роде попробовать свои силы в качестве гонщика-пилота суперавтомобиля и промчаться по сложным кольцевым трассам со скоростью, приближающейся к 400 км/час.

Управлять гоночным автомобилем не просто даже для бывалого водителя, к тому же на прохождение трассы вам отводится всего 40—50 секунд. Высокая скорость гонки требует мгновенной реакции в экстремальных ситуациях, которые возникают практически одна за другой. Основную сложность представляет прохождение поворотов. Однако здесь вам помогает компьютер, которым оборудован автомобиль. На его экране вы видите трассу и свое положение на ней, что позволяет заранее подготовиться к виражу. Вы, конечно, можете сбросить скорость, однако при этом на вашу машину может налететь несущийся с большей скоростью автомобиль конкурирующей фирмы, и на этом гонка для вас закончится. К сожалению, ваш автомобиль не оборудован зеркалом заднего вида и предвидеть такую ситуацию сложно. Несколько проще выполнять обгоны, так как впереди идущие машины видны заранее. Но будьте осторожны при обгоне. Съезд с полотна дороги грозит вам наименьшей мере потерей драгоценных секунд, а если, по несчастью, вы врежетесь в километровый столбик, то «F-1 Race» придется начинать с начала. Кстати, если вы все же оказались на обочине, не суетитесь и не пытайтесь сразу развить высокую скорость. Возврат на трассу лучше производить на пониженной передаче.

Управление переключением передач делается путем нажатия на джойстик «вверх» — низкая передача (LOW), или «вниз» — высокая (HI). На пульте управления автомобилем рядом со спидометром вы увидите эти указатели. Спидометр имеет числовую и наглядную графическую индикацию. Второе позволяет быстро оценивать уровень скорости, а также увидеть — ускоряется ваш автомобиль или сбрасывает скорость. Ваш акселератор это кнопка «А». Прекращение нажатия на нее вызывает торможение.

Гонка «F-1 Race» реализована на трех уровнях, на каждом из которых нарастает сложность трасс — от простого овона до трассы, на которой по сути нет прямых участков. Каждая из трасс должна быть пройдена дважды. Помните об этом, и пересекая финишную линию первый раз, не тормозите без надобности, а продолжайте гонку. Непрерывно истекающее время гонки высвечивается на пульте управления и заставляет вас гнать и гнать суперавтомобиль к новым победам на трассах «Формулы — 1».

При наборе скорости 415 км/час у вашей машины появляется возможность довести скорость до 596 км/час, а также уменьшаются заносы на виражах

Дмитрий Сенцов г Краснодар

Для того, чтобы не проезжать два одинаковых круга, достаточно после первого остановиться на финише и подождать, пока не кончится время

Сергей Стожаров п Удельная Московской обл

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

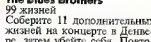
Super Nintendo

Actraiser 2
Дождитесь, пока пойдет деморолик. Поставь уровень трудности на «Hard», затем введите следующий пароль. BJQX YRKC DLSZ. Теперь вы сможете пробить себе дорогу через демо экран.
Новый босс. Чтобы попасть на уровень, на котором находится босс из первой игры, введите следующий код. Xxxx Yyyy Zzzz. Затем можно начинать игру и снова сталкиваться со знакомыми чудовищами.

Aladdin
Пароли
Уровень 1
Genie, Abu, Aladdin, Sultan
Уровень 2
Jafar, Abu, Jasmine, Genie
Уровень 3
Genie, Jafar, Aladdin, Abu
Уровень 4
Abu, Aladdin, Genie, Jasmin
Уровень 5
Jasmine, Jafar, Sultan, Jasmine
Уровень 6
Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar
Уровень 7
Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan
Пропуск уровня
Чтобы удачно перепрыгнуть через уровень, надо сначала нажать на паузу, а затем последовательно A, A, B, B, A, A, B, B, A, A. Потом вы услышите звук колокольчиков, который сигнализирует, что вы уже на другом уровне.







Axelay
Выбор уровня
После появления надписи «Start», нажмите повторно джойстик вверх и вниз.
Бесконечные жизни
Нажмите на паузу, затем снимите игру с паузы и снова нажмите на паузу. Нажмите кнопку «Select», джойстик вверх, вниз, влево, вправо, затем кнопки Y, B, A, X. Затем снова снимите игру с паузы, и если прием сработал, то вы увидите слово «Mutek» в том месте экрана, где должны быть жизни.

Castlevania 4
Невидимые ступени
На экране перед последним сражением с Дракулой появляется ряд ступенек. Не поднимайтесь по ним, дойдите до конца прохода и сделайте большой прыжок влево. Приземлившись на невидимой планке, пройдите немного влево и спуститесь вниз по невидимым ступенькам. Продвиньтесь как можно дальше влево, и восполнители энергии начнут сыпаться с неба. Соберите 99 сердец, тройной бумеранг и наилучший кнут. Затем возвращайтесь назад тем же путем, которым пришли, и сражайтесь с Дракулой.



Battletoads and Dauble Dragan
Warp Zone
На заставке выбора героев нажимайте второй джойстик в следующей последовательности: вверх, вниз, снова вниз, вверх, затем кнопки X, B, Y, A и снова «Start». Перед вами появится Warp Zone, и вы получите десять дополнительных жизней.

Battletoads In Battlemaniacs
Пять жизней и пять продолжений
На заставке с названием нажмите кнопки A и B и затем «Start». Если флаг стал красным, значит прием сработал.

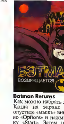
The Blues Brothers
99 жизней
Соберите 11 дополнительных жизней на концерте в Денвере, затем убейте себя. Повторяйте этот процесс, пока вы не наберете 99 жизней.



Bubsy
Коды уровней
Уровень 1 — JSSCTS
Уровень 2 — CKBGMM
Уровень 3 — SCTWMN
Уровень 4 — MKBRLN
Уровень 5 — LBLNRD
Уровень 6 — JMDKRK
Уровень 7 — STGRTN
Уровень 8 — SBBSHC
Уровень 9 — DBKRRB
Уровень 10 — MSFCTS
Уровень 11 — KMGRBS
Уровень 12 — SLJMBG
Уровень 13 — TGRTVN
Уровень 14 — CCLDSL
Уровень 15 — BTCLMB
Уровень 16 — STCJDH

Cybernator
Бесконечные продолжения
На заставке названия переведите маркер на «Option», затем одновременно нажмите и держите джойстик вверх, кнопки «Right», «Left» и «Start». После этого выберите «Free Play» и продолжайте игру.
Неограниченный напалм
На первом уровне не стреляйте ни в кого, лишь в конце уровня убейте стражника. На следующем уровне вы сможете взять напалмовую установку, которая останется с вами в течение всей игры.

Battleclash
Дополнительные уровни
На заставке нажимайте джойстик влево и вправо и получите дополнительные уровни.



Batman Returns
Как можно набрать жизни
Когда на экране заставка, опустите «мышь» вниз на слово «Options» и нажмите кнопку «Start». Затем на втором джойстике нажмите два раза вверх, два раза вниз, влево, вправо, влево, вправо, потом кнопки B, A. Музыка подскажет вам, что прием сработал. С помощью первого джойстика опуститесь вниз до слова «REST». Теперь вы можете увеличить количество жизней до 9.

Street Fighter 2
Борьба с тем же персонажем
Нажмите «Start» при выборе персонажа, затем быстро нажмите на первом джойстике вниз, вправо, вверх, влево и кнопки Y, B, X и A. Вы сможете манипулировать тем же персонажем. Только и ваш, и компьютерный игрок будут другого цвета.
Просмотр финальных картинок
Переведите игру в режим чемпионата, нажив на экране Capcom вниз, кнопку L, затем вверх, потом кнопки R, Y, B, X, A. Установите уровень трудности на 2. После того, как вы прошли игру и победили Бизона, одновременно нажмите «Start» и кнопку R. Вы увидите концовку.
Звук FX
Чтобы услышать новые звуковые эффекты, которыми снабжена эта игра, на экране Options нажмите быстро кнопку R на звуках 25, 26 или 27. Вы услышите новые звуки от 1 до 23.



НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

Super Nintendo

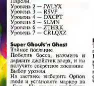


Flashback
Пароли
Уровень 2 — JWLYX
Уровень 3 — RSVP
Уровень 4 — DXCPT
Уровень 5 — SLMN
Уровень 6 — ZTHRK
Уровень 7 — CRLQXZ

Super Ghouls'n Ghost
Тайное послание
Победив босса, нажмите и держите джойстик вверх, и вы получите секретное послание
Выбор уровня
На заставке выберите Option mode и установите маркер на «Exit». На втором джойстике нажмите и держите джойстик влево и «Start», тогда появится еще один экран Options, на котором вы сможете выбрать уровень и область, с которой хотите начать

Pilotwings
Сверхсложность
Если вы хотите, чтобы игра была еще более увлекательной и захватывающей, наберите пароль 882943 на экране паролей. И вам предоставится возможность испытать себя в более сложных воздушных трюках
Пароли
Если вы не можете дождаться окончания начальных стадий этой великолепной воздушной игры, введите следующие пароли
уровень 2 — 985206
уровень 3 — 394391
уровень 4 — 520771
вертолет 1 — 108048
уровень 6 — 400718
уровень 7 — 773224
уровень 8 — 165411
уровень 9 — 760357
вертолет 2 — 882943

Drogan's Loir
Пароли уровня EASY
Уровень 1 — 2A, 4B, 6D, 7C
Уровень 2 — 3B, 5C, 7D, 8A
Уровень 3 — 2C, 3D, 6A, 8B
Уровень 4 — 1C, 2D, 3B, 8A.
Дополнительные жизни
Определите местонахождение трех дополнительных жизней на первом уровне, затем просто возвращайтесь за ними сколько хотите раз и в любой момент игры



Porodius
Трехкратное применение супер бомб
Нажмите на паузу, затем на кнопки X, X, X, B, B, B, Y, Y, Y, A, A, A, затем джойстик влево и вправо
Секретный уровень
Чтобы его найти, нужно на третьем уровне спуститься вниз от воды
Полная мощность
Нажмите паузу, затем кнопки B, B, X, X, A, Y, A, затем джойстик вверх, кнопку L и «Start»
Как достичь непобедимости
Нажмите на паузу, затем кнопку L, кнопку R, джойстик вверх, кнопку X, R, потом A, кнопку L, Y, джойстик вниз, потом кнопки B, A, Y, A, Y, R и «Start»
Выбор уровня
Поставьте курсор на экране выбора игроков на «Vic Viper» и нажмите джойстик вверх и кнопки L и X одновременно. Держите их в течение 15 секунд, и появится экран выбора уровней

Super Mario World
Получение 1-Up
В секретной крепости «Vanilla Fortress» подплывите раньше Reznor к двери, где находятся два жука Bony. Вспрыгните на них, не дотрагиваясь до земли. Продолжая держаться на воде, вы сможете заработать тысячу очков и, соответственно, 1-Ups

Sim City
Транспорт, полиция и пожарные работают свободно
В конце налогового года сохраните игру и перезагрузите ее. Транспорт, полиция и пожарные теперь будут работать свободно в течение года
Заработай миллион
Потратьте все свои деньги за один год. Когда появится таблица налогов на конец года, нажмите кнопку «L», и не отпуская ее, выйдите из экрана. Продолжая держать кнопку L, вернитесь к экрану с налогами снова и увеличьте расходы до 100%. Выйдите снова и отпустите L. Когда люди начнут тратить деньги, ваши доходы увеличатся до $999999

Super Turrican
Как пропустить уровень
Нажмите на паузу. Затем джойстик вправо, влево, вниз, вправо, потом нажмите кнопку A и «Start»



F-Zero
Короткий путь
Когда вы играете на этапе PORT TOWN 2 обойдите вокруг, и вы увидите место, которое необходимо перепрыгнуть. Используя всю мощность, нажмите джойстик вправо. Таким образом вам удастся преодолеть это препятствие и приземлиться на другой стороне дороги



Zelda 3
Секретный код
При появлении заставки названия нажмите джойстик вправо, вверх, кнопки B, A, джойстик вниз, вверх, вниз, вверх и кнопку B. Теперь вы сможете увидеть перечень всех заданий игры
Дополнительные жизни
Наткнувшись на волшебницу, схватите ее и посадите в кувшин. Теперь если вы потеряете жизнь, она возвратит вам ее. Определенную волшебницу можно использовать только один раз, но учтите, что их много разбросано по всей игре

The Lost Vikings
Выбор уровней
Нажмите одновременно и держите кнопки X, Y, A, B
Коды уровней
2 — GR8T
3 — TLPT
4 — GRND
5 — LLMO
6 — FLOT
7 — TRSS
8 — PRHS
9 — CVRN
10 — BBLS
11 — VLCN
12 — QCKS
13 — PHRO
14 — C1RO
15 — SPKS
16 — JMNN
17 — TTRS
18 — JLLY
19 — PLNG
20 — BTRY
21 — JNKR
22 — CBLT
23 — H0PP
24 — SMRT
25 — V8TR
26 — NFL8
27 — WKYY
28 — CMBO
29 — 8BLL
30 — TRDR
31 — FNTM
32 — WRLR
33 — TRPD
34 — TFFF
35 — FRGT
36 — 4RN4
37 — MSTR


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SELECT
START
Y
B
Dendy
НОВАЯ
SUPER NINTENDO
VIRTUAL BOY
Dendy



Super Nintendo



Mortal Kombat 2
Начало турнира
Во время заставки с названием на первом джойстике нажмите кнопки L и R и начните игру Оба игрока могут теперь выбрать четырех борцов и начать борьбу

Starwing
Секретный уровень «фруктовой машины»
Этот секретный уровень можно найти на этапе 3-2 Войдите в него и выстрелите во второй по счету на вашем пути громадный трудно разрушаемый астероид (они более темно-серого цвета, чем остальные) Атакуйте его, пока он не взорвется, и не покажется Звездная птица Осторожно направьте свой корабль в ее рот, и вы попадете на секретный уровень
Секретный уровень «черной дыры»
Этот секретный уровень можно найти на этапе 1-2 в поле астероидов Стреляйте в первые три вращающихся скопления астероидов с оранжевыми астероидами в центре Чтобы трюк был выполнен успешно, надо разбить их прежде, чем вы в них врежетесь Затем появится серый астероид с улыбкой на лице Врежьтесь в него, и вы окажетесь в черной дыре Этот трюк очень трудно сделать. Поэтому если у вас не получится с первого раза, пробуйте еще и еще раз! Если вы сумеете задержаться в черной дыре достаточно долго, то доберетесь до следующих уровней, включая Venom

Goof Troop
Пароли
Уровень 2 — банан, красный алмаз, вишня, банан, вишня
Уровень 3 — вишня, красный алмаз, голубой алмаз, вишня, банан
Уровень 4 — красный алмаз, вишня, голубой алмаз, голубой алмаз, красный алмаз
Уровень 5 — банан, вишня, голубой алмаз, красный алмаз, банан

Prince of Persia
Пропуск уровня
Введите код SPECIAL на экране паролей Когда его отвергнут, начните игру и нажмите кнопки B, Y, джойстик вверх, вниз, влево, вправо и кнопки L и R Если прием сработает, вы услышите странный звук Тогда нажмите «Start» и «Select», и вы войдете в секретный экран пропуска уровня
Пароли
Уровень 1 — BRNGBB9
Уровень 2 — MRG5L2X
Уровень 3 — B6+TWNN
Уровень 4 — 9Z3NRDX
Уровень 5 — LQHWTVR
Уровень 6 — CGKDBZ2
Уровень 7 — TH4Q++B
Уровень 8 — VXPNBY2
Уровень 9 — QLL'WHR
Уровень 10 — HWB93WX
Уровень 11 — 7F39R1B
Уровень 12 — H9TZD8N
Уровень 13 — 7TXF+9V
Уровень 14 — H+KX3L7
Уровень 15 — GZ9MRZJ
Уровень 16 — 84CPBC6
Уровень 17 — QQNL2PV
Уровень 18 — 4Q7TMHJ
Уровень 19 — QHJG!Q7
Уровень 20 — H8J12+Y



Stunt Race FX
Потрясающий прием KIT
Этот прием позволит в «Battle Trax» запустить со старта одновременно две управляемые компьютером машины, которые сами проведут всю гонку целиком Чтобы включить автопилот, выберите «Battle Trax», затем перейдите к выбору машины После выхода на линию старта ничего не нажимайте, вообще ничего не трогайте Через несколько секунд машины сами понесутся по трассе гонок под управлением компьютера к собственной гибели
Новая точка обзора
В любом месте трассы просто нажмите кнопки L, R и «Select», и точка обзора изменится

Super Mario All-Stars: Super Mario Bros.
Получение 1-Ups
Пройдите до мира 3-1 Почти в конце уровня вы увидите большую лестницу, вниз по которой спускаются две черепахи
Встаньте внизу и, когда одна из черепах дойдет до конца лестницы, подпрыгните и ударьте ее несколько раз

Super Mario Kart
Финальные экраны
На заставке на втором джойстике нажмите X, Y, B, A, джойстик вверх, влево, вниз, вправо, потом нажмите кнопки R и L Если вам удалось провести прием успешно, вы услышите характерный звук Затем нажмите на первом джойстике «Start» и начните игры с выбора персонажа Тогда появятся финальные экраны
Гонки против компьютера на время
Выберите «Time Trial» и перейдите на экран выбора персонажей (Select character) Нажмите кнопки Y и A на первом джойстике и Y — втором Теперь можете выбрать компьютерный персонаж, который будет участвовать в гонке против вас
Специальный кубок
Выберите «Match race» или «Time trial» и высветите «Mushroom Cup» Нажмите джойстик влево, чтобы перейти на левую сторону на экране выбора, затем нажмите кнопки L, R, L, R, L, L, R, R и кнопку A Теперь можно выбрать уровень «Special Cup» и начинать гонку
Гонки в темноте
При игре для двух игроков, когда один из игроков берет последнее колесо (balloon), нажмите и держите кнопку B Когда лопнет последнее колесо, игрок будет продолжать ехать в темноте, даже если все колеса лопнут

Super Metroid
Восстановление всей энергии
Во-первых, чтобы осуществить этот трюк в вашем распоряжении должны быть, по крайней мере, 10 ракет, 10 супер ракет, 11 бомб, не более 50 единиц энергии, а резервуары должны быть пусты Нажмите три раза «Select» Бросьте бомбу и держите кнопку X и, одновременно, нажмите и держите кнопки L, R и джойстик вниз Бомба взорвется, экран станет белым, и вы увидите Samus, плывущего в ореоле белого цвета, в то время, как ваши 14 резервуаров наполняются

Super Nintendo



Super Probotector
Выбор уровня
Когда появится заставка с названием, нажмите джойстик вверх, вверх, вниз, вниз, вправо, влево, вправо, влево и кнопки B, A, B, A.
Пополнение жизней
Когда экран меняется, нажмите джойстик вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо. Вы получите 13 жизней

Tiny Toons
Пароли для режима «hard»
Уровень 1 — Plucky/Babs/Bookworm
Уровень 2 — Lil'beeper/M Max/Elmyra
Уровень 3 — Gogo/Shirley/Sweetie
Уровень 4 — Bookworm/Plucky/Babs
Уровень 5 — Gogo/Calamity/Lil'beeper
Уровень 6 — M Max/Babs/Sweetie
Пароли
Уровень 1 — Babs/Gogo/Montana Max
Уровень 2 — Plucky/Bookworm/Elmyra
Уровень 3 — Montana Max/Calamity/Shirley
Уровень 4 — Bookworm/Plucky/Babs
Уровень 5 — Gogo/Calamity/Lil'Beeper
Уровень 6 — Montana Max/Babs/Sweetie

Super Tennis
Очень сильный игрок
На экране выбора игрока («player select») на втором джойстике нажмите пять раз кнопку L, затем X, потом R семь раз и затем снова X
Сильный игрок.
Если вы хотите играть умелым игроком, нажмите на втором джойстике кнопки в следующей последовательности L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R и X

Zombies
Призовой уровень
В начале игры введите пароль BCDF Он выведет вас прямо на замечательный призовой уровень
Пароли
Уровень 09 — NBGW
Уровень 13 — RFCR
Уровень 17 — RKYL
Уровень 21 — PXBG
Уровень 25 — XYLZ
Уровень 29 — XLZG
Уровень 33 — WJQK
Уровень 37 — BZVG
Уровень 41 — BRPK
Уровень 45 — VLHX

Super Soccer
Специальная команда Nintendo™
Выберите режим один игрок против двух игроков. Затем на экране выбора команды «Team select» нажмите кнопки «Start» и B на втором джойстике. Теперь у вас появилась возможность сразиться с великолепной командой Nintendo™
Уровень ускорения
Выйдите на уровень выбора степени мастерства игроков «skill selection screen», нажмите джойстик влево, вправо, влево, вверх и дважды кнопку R. Вы услышите слово «Bingo» и получите возможность выбрать режим ускоренного действия

Robocop vs Terminotor
Коды уровней
Уровень 2 — DLTC
Уровень 3 — MWSX
Уровень 4 — TPST
Уровень 5 — JFDN
Уровень 6 — BSHK
Уровень 7 — HKFL
Уровень 8 — SKTR
Уровень 9 — SKMD
Уровень 10 — DRFT
Уровень 11 — SKNN
Уровень 12 — MWFX

Choplifter 3
Коды уровней
Уровень 2 — DSRTLLN
Уровень 3 — MRDSTGN
Уровень 4 — MDCTLVN

FIFA Soccer
Вот пароль, позволяющий увидеть победный кубок Y3RBQ#1sGX

Lemmings
Скрытые возможности
На экране с заставкой нажмите и держите «Select» и нажмите «Start» — появится экран с интересными дополнительными возможностями
Пароли
1 — GNNBJWV
2 — RCQRFPZ
3 — FBJJKJB
4 — RMQMZDC
5 — DTCZVMQ

Super Adventure Island
Выбор этапа
Дождитесь появления экрана, рассказывающего сюжет игры и нажмите «Start», и в момент появления следующего экрана нажмите джойстик по диагонали влево-вверх и кнопки L, X, R. Не отпуская эти три кнопки, нажмите «Start» и вы войдете в экран выбора этапов

Metal Morines
Пароли
2 HBBT
3 PCRC
4 NWTN
5 LSMD
6 CLST
7 JPTR
8 NBLR
9 PRSC
10 PHTN
11 TRNS
12 RNSN
13 ZDCP
14 FKDV
15 YSHM
16 CLPD
17 LNVV
18 JFMR
19 JCRY
20 KNLB

Олег Титов, фирма Dendy®, г Москва

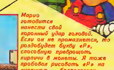
SUPER MARIO BROS. 3

Каждый мир представлен на карте, ориентируясь по которой Марио должен добраться до королевского замка, откуда раздаются призывы о помощи.

Довольно долго, а точнее с июля прошлого года, когда в первом номере журнала «Видео-Асс» Dendy мы рассказали о подвигах братьев Марио, драконообразный король черепашьего племени Браузер не беспокоил наших читателей. Но нынче он натворил такое, что ни читатели, ни редакция, ни Марио с Луиджи не смогли остаться в стороне. Этот тип грабанул сразу семь миров, лишив их королей скипетров и человеческого облика, а также в очередной раз сильно обидел принцессу. Возмущенные этой наглостью, мы вместе с москвичом Володей Филатовым, волгоградцем Кириллом Мартыновым и жителем Сочи Арием Жижаровым, приславшими описание этой игры, включили любимую приставку Classic и уговорили супер братьев заняться воспитательной работой среди черепах.

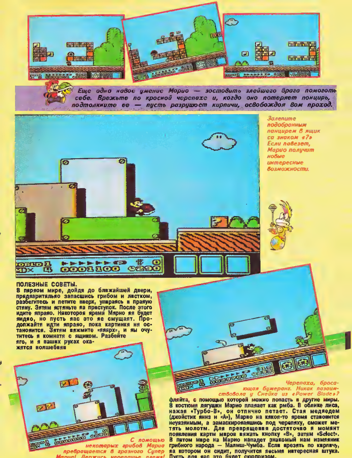
«Браузер — позор всего драконьего рода», — гневно дохнул пламенем Великий Дракон. «Если у мужиков будут проблемы, пусть позовут меня».

Надо сказать, что за минувший год Марио действительно сильно возмужал, научился швыряться панцирями (зажать «B» и джойстик вправо) и даже оборачиваться различными животными — лягушкой, летающим лисом, медведем. Старые возможности в части превращений в Супер и Огненного Марио также остались при нем. Встреться Марио с Браузером сразу один на один, тому вряд ли бы что засветило (разве, что панцирем в глаз), но, увы, — сначала предстоит пройти восемь каверзных этапов.



Марио готовится нанести свой коронный удар головой. Если он не промахнется, то раздобудет букву «P», способную превращать кирпичи в монеты. Я тоже пробовал рисовать «P» на кирпичах — бесполезняк, почерк, видно, плохой.

Кое-куда можно попасть, только превратившись в летающего енота. Заодно можно собирать монеты на бреющем полете.



Еще одно навое умение Марио — зоставить злейшего врага помоготь себе. Врежьте по красной черепахе и, когдо оно потеряет понцирь, подтолкните ее — пусть разрушоет кирпичи, освобождоя вом проход.

Залепите подобранным панцирем в ящик са знаком «?» Если лавезет, Марио получит новые интересные возможности.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ.

В пяряом мире, дойдя до блвжайшей двери, прядяаритяльяо запасшись грибом и лвстком, разбегитесь и петите вверх, упираясь в праяую стяну. Зятям ястяньте яа првступок. После этого идите япраяо. Някоторое яремя Мярно яя будет яидяо, но пусть яас это яе смущаят. Продопжайтя идти япраяо, пока картинкя ня остановится. Зятям вяжмите «яяярх», и яы очутнтесь я комнатя с ящиком. Разбейте яго, и я вашвх руках окажятся волшебвяя флейта, с помощью которой можио попасть в другие миры. В костюмя лягушки Марио плаяает как рмба. В облике лиса, нажая «Турбо-В», он отпично петает. Стая медяедем (джойстик яниз и «А»), Марво на кякоя-то яремя стаoвится неуязяимым, а замаскирояяяшись под черепяху, сможет метять молотм. Для превряшщевяя достяточво я момянт появления картм мвров вяжать кнопку «В», затям «Select». В пятом мвре на Марио нападет знакомый нам измяяник грибного народа — Малмш-Чумба. Еслв врезять по кврлвчу, яа котором он сидит, получится яесьмя ивтересная штука. Пусть для яас это будет сюрпризом.

Черепаха, бросающая бумеранг. Никак позаимствовола у Снейка из «Power Blade»?

С помощью некотарых грибов Мариа превращается в гразного Супер Марио! Держись черепашье племя!



Марио в полете! Вертолет — не вертолет, а все-таки проще бить врага, шлепаясь на него сверху.

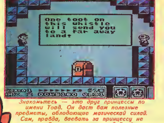
Эти зеленые трубы — тайные проходы в другие зоны и призовые этапы.

Кроме черепах — метательниц бумерангов, есть черепахи, швыряющие молоты. Они агрессивнее и опаснее, но не настолько, чтобы испугать нашего героя.

Жуткое место. Но Марио с потолка опускаются пики. В темпе неситесь вперед, чтобы найти углубление, в котором можно схорониться.



Узнаете? Это же фрагмент игры «Mario Bros.» (Без «Супер»)! Игра в игре! Если вы играете один, то ваша задача собрать как можно скорее пять монет. А если вдвоем, то ваш приятель становится Луиджи. Встретьтесь вместе в одном мире, и вы сможете посостязаться друг с другом в умении бросаться черепахами.



Знакомьтесь — это друг принцессы по имени Toad. Он даст вам полезные предметы, обладающие магической силой. Сам, правда, воевать за принцессу не хочет. Друг ограниченного действия.

Для того, чтобы попасть в другой мир, надо найти хотя бы одну из трех волшебных флейт, но, увы, они хорошо спрятаны

Из этого ящика можно выколотить дополнительную жизнь. Если по нему ударить слева, гриб появится справа, и наоборот.

Супер звезда Марио возвратился на пьедестал почета читательского хит-парада!

FUN CLUB Revolution Heroes (Герои революции)

Описание этой игры составлено на основе писем, полученных от Макса Сабирова из Хабаровска и москвичей Виталия Кузьмина и Дмитрия Гучева.

Страной правит жестокий диктатор. Вы в одиночку или, в лучшем случае, вдвоем с приятелем решаете его свергнуть. Метод известен — революция! И хотя поддержка народных масс в этой революции остается за кадром, испуганный диктатор запирается в своем дворце, выставляя против вас бесчисленное количество солдат, танков, вертолетов, катеров и даже поездов. Наивняк. Он думает, что вас — подлинного героя революции — можно остановить этими безделушками! Четыре жизни, уйма оружия, нескончаемый боезапас — и сопротивление врага будет сломлено на всех десяти уровнях. По ходу игры вы, собирая призы, сможете совершенствовать свое вооружение: C — мощная граната, F — огнемет, T — разрывные ракеты, L — ракеты, S — пулемет, N — уничтожение всего, что есть на экране, B — дополнительные очки. Кнопка «A» — патроны, кнопка «B» — гранаты. Вы можете даже завладеть вражеским танком. Впрочем только тогда, если он украшен надписью IN. Подойдите к нему, нажмите «B» — и вы — танкист!

Юным героям советуем начинать игру с уровня сложности EASY, а те, у кого за плечами уже есть богатый революционный опыт, могут задать уровень HARD, нажав одновременно «B» и «Start» (на экране установки режимов игры).

Vivat, Revolution Heroes!


8 бит
BEST OF THE BEST
RESET
PAD VS NES
GRADING
SELECT HITS
LOAD
SAVE
NAME
PHYSICAL TYPE
NEXT
REVIEWS
MATCH
TRAINING
TSONG
ЛУЧШИЙ ИЗ ЛУЧШИХ
CHAMPIONSHIP Karaté
Действия бойца, владеющего стилем 1
Сначала удары, управление которыми не зависит от расположения противника. Нажимая джойстик и кнопку «А» или «В», можно выполнить следующие действия: вверх — удар ногой с разворота; вверх и кнопка — удар ногой по колену, вниз — блок, вниз и кнопка — удар рукой в живот; вправо или влево — передвижение в указанную сторону. Теперь представим, что противник находится справа от вас. Тогда вверх-вправо — удар ногой с разворота в прыжке; вверх влево — удар рукой с разворота; вниз-вправо — удар ногой сверху вниз, вниз-влево — прямой удар рукой; вниз-влево и кнопка — нырок и удар рукой, вверх влево и кнопка — удар прямой ногой в голову, влево и кнопка — ногой в живот
Если же противник окажется с другой стороны от вас, все эти «вправо» и «влево» меняются на джойстике местами
Урок провел сенсей Андрей Нечаев (Коми, с. Объячево)
greatdragon.ru



Вот он, первый завоеванный на ринге титул! Здесь вы обкатываете свой стиль, который должен привести к победе и над более именитыми бойцами. Рядом видны фото эпизодов этого матча. На нижнем — начало боя. Правее — мы в нокдауне. Наконец, вверху — ощутимый перевес достигнут, и победа уже в кармане.

...жет все события, но остается чистым и незамутненным. Мастера каратэ-до, постигшие высшие секреты этого искусства, готовы дать свой совет каждому, кто стремится к совершенству. Итак, слушайте... Ваш путь к титулу чемпиона целиком зависит от выбора пунктов главного меню игры.

Рассмотрим их по порядку: «RESET» — начинает чемпионат заново. Все ваши прежние победы и поражения будут аннулированы; «PAD VS NES» — позволяет выбрать режим игры. В первоначальном режиме левым бойцом управляете вы, а правым — компьютер. Но возможны и варианты: «NES VS PAD» — вы и компьютер меняетесь местами; «PAD VS PAD» — режим двух игроков с разными джойстиками; «GRADING» — показывает рейтинг спортсменов в денежном исчислении и занимаемом месте. Наивысший рейтинг равен $ 975000; «SELECT HITS» — выбор стиля вашего бойца. Этот пункт раскрывает целый экран. Верхняя половина относится к левому бойцу, а нижняя — к правому. Когда стрелка установлена перед пунктом «SELECTION», можно выбирать стили, нажимая джойстик вправо и влево. Пункт «SEE» позволяет прикоровиться к выбранному стилю, управляя действиями бойца в спортивном зале, как во время настоящего боя. Когда вы пообвыкнитесь, закончить тренировки поможет кнопка «Select». Если после этих экспериментов вы захотите вернуться к выбранному раньше стилю, воспользуйтесь пунктом «CANCEL», а «QUIT» сохраняет облюбованный стиль для участия в поединках; «LOAD» — продолжение прерванной игры. Введите пароль, выбирая знаки нажатием джойстика, нажмите «A», и все ранее достигнутые результаты будут восстановлены. Однако, если вы ошибетесь, появится сообщение «NOT LOADED», и все останется по-прежнему; «SAVE» — сохранение игры. Запишите эти девять символов на бумаге, и можно не беспокоиться за сохранность ваших результатов как на официальном чемпионате, так и в поединках на арене; «NAME» — можно ввести свое имя, и оно будет использоваться на чемпионате и в рейтинг-таблицах вместо безликих «PLAYER 1» или «PLAYER 2»; «CAL TYPE» — до тех пор, пока вы будете держать кнопку «A», над бойцами будут видны их стойкость («RESIST»), сила («STRENGTH») и быстрота реакции («REFLEX»). Максимально возможное значение каждого из параметров равно 99; «NEXT» — дает возможность выбрать следующего компьютерного бойца, ведь все время побеждать одного и того же соперника становится неинтересно; «PREVIEWS» — компьютерный «прогноз» хода первого раунда вашего поединка; «MATCH» — запускает спортсменов на поединок. Вам предстоит продержаться пять раундов, если, конечно, вы или противник не окажетесь в нокауте раньше этого времени. В правом и левом верхних углах видны оставшиеся жизненные энергии бойцов в виде четырех кругов (прожекторов). С уменьшением энергии, они постепенно темнеют, а потом исчезают вообще. Нажав «Select», можно прервать бой в любой момент; «TRAINING» — тренировка тела и закалка духа. Нажимая «A» и «B» быстро и ритмично, добейтесь непрерывного ги-[illegible] бойца. Это увеличит стойкость и силу. Чтобы улучшить реакцию, надо четко нажимать джойстик вверх, вниз или влево (вправо), иначе не успеете поразить появляющиеся цели. В конце тренировок табло сообщит о вашей спортивной форме, укрепленной упорным трудом.

Ну вот и закончилось первое, поверхностное знакомство с игрой. А теперь полезные советы.

Собственно говоря, в этой игре проходят два независимых первенства — на арене за звание лучшего из лучших (вы будете изображены в желтом кимоно на фоне золотой медали) и на ринге за титул чемпиона (здесь награждают каким-то немыслимым почетным поясом). Так что, кроме поединков на спортивном ринге, вам будут предлагать кумитэ — бои без правил, в которых разрешены любые удары. Даже получив нокдаун, боец не может прервать поединок и отдохнуть на полу, раунды длиннее обычных более, чем вдвое, а противники ну просто звери. Здесь бои почти никогда не длятся все пять раундов. Когда после очередной победы появится приглашение от BEAR, PUNCHER, CRASYLEG, HAMMER или WARRIOR помериться силами, хорошенько подумайте. Пункт «YES» означает, что вы принимаете вызов, а «NO» — тихо-мирно отказываетесь до следующего раза.

Мастер контактного каратэ Олег Шевченко (г. Воронеж)
Находить эффективные комбинации лучше в режиме двух игроков. Заранее разработайте стратегию поединка и пользуйтесь самыми быстрыми ударами. Комбинируя удары, вы достанете соперника повсюду и превратите его в отбивную. Пункт «PREVIEWS» поможет определить слабые и сильные стороны противника. Иногда он может одним ударом в середине матча загасить целый круг жизненной энергии, и вы растянетесь в нокдауне. Особенно опасны его встречные удары в живот.

Мастер контактного каратэ Дима Дериглазов (г. Курск)
Когда вам предлагают сразиться с кем-нибудь вне чемпионата, то соглашайтесь — эти победы увеличивают рейтинг. Самые лучшие стили это 6, 7 и 8

Мастер контактного каратэ Вадим Романов (г. Ликино-Дулево)
После каждого боя полезно потренироваться — это повышает стойкость, силу и реакцию на четыре пункта. Если вы еще не стали лучшим из лучших, победив бойцов IVANOFF, CHAN LEE, FLIMRICK, FURNARI, SIMPSON, KUN LIEN и COGNEUR, можно получить приглашение продемонстрировать свое искусство в кумитэ.

Best of the Best



Хоть розные бойцы в этой игре владеют разлпчными стплвми, отличают пх друг от друга, по большому счету, лпшь фпзпческие даппые и способность некоторых спортсмепов проводить вдогопку отступающему протпвппку дольний удор погой в корпус. Схожесть протпвников позволвет разработоть токую свBзку ударов, которав дост возможпость победить любого пз них (лишь бы паши физические даппые не слпшком спльпо уступалп его).

Сомое главное — пе повторвть одип и тот же удар трп раза подрвд, иначе судьв остаповит поедппок, разведет бойцов, п прпдетсв «прпстреливатьсв» к протпвпику по новой. Вот мов свBзка длв шестого стилв. Сойдвсь с противником, проведпте дво удара под колено (зажав любую кпопку, джойстик вверх). Компьютерпые бойцы редко умудрвются заблокировать эти быстрые удоры. Успешпо початую атаку хорошо зовершпть ударом кулака в жпвот, по нужпо правпльно оцеппть дпстапцию (паучпться этому петрудно). Зажмите любую кпопку п, если протпвпик близко, жмпте впиз, а еслп дпстанцив велпковата — в сторону протпвппка-вниз. Вот п всв свBзка, по проводить ее нодо, как говоритсв, на одпом дыхании.

Регулврно проводв этп удары,



вы сможете добиться зпачптельного перевеса в запасе жизненпой энергии. Однако, зажимать противппка в углу не стопт — там свBзка работает плохо. Поэтому, чтобы избежать лпшппх трудностей, в начале каждого раунда отходпте в угол п, дождавшпсь соперпика, попемпогу починайте теспить его к протпвополож-ной сторопе рппга. Прпдерживавсь такой немудреной тактпкп, можпо отколотпть добрую половину бойцов, по, чтобы стоть чемппопом, нодо научпться еще п оборопятьсв.

Блок ставвт, пожпмов джойстпк вниз. Посторайтесь почувствовать рптм поедпнко. Зачастую после своих ударов, прпдетсв ставпть блок п, пзбежав оплеух протпвппка, быстро коптратаковать очередной свBзкой. Бой с последнпм спортсмепом может затяпутьсв до копца пвтого роунда. Поэтому пе рискуйте попапрасну, рассчитывав победпть покоутом. Вполпе возможпо, что победа достапетсв тому, у кого просто останетсв больше жизненпой эпергпп.

G. Dragon

Хотя пункт «NEXT» и позволяет выбирать любого партнера для боя, но я вам советую не лезть вперед, деритесь со всеми по очереди. Если противник проводит серию хороших ударов, сделайте ему подсечку — это охладит его пыл.

Мастер-тень, пожелавший остаться неизвестным (г. Волжский)

Пароль наивысшего развития сил следующий:
4$KW ■ ■ $H0

Стас Новиков г. Череповец

Последний пароль — 4$KW ■ ■ ■ ZR

Роман Рябчиков
г. Красногорск Московской обл.

Green Beret
Зеленый берет

Ворваться в одиночку на территорию вражеской военной базы и уничтожить секретное оружие — кому это под силу? Только специально обученному десантнику подразделения «Зеленые береты»!

За похождениями «зеленоберетовцев» вы неоднократно следили в кино, а вот теперь сами получаете возможность руководить действиями капитана Фергюса по выполнению сложного и опасного задания.

Фергюс — опытный десантник, но и ему не удается проникнуть на территорию базы незамеченным. К счастью противник не сразу оценивает угрозу и пытается обезвредить его малыми силами. Легко отбиваясь ударами тренированного кулака (кнопка «B» или «Турбо-B») от двух — трех одновременно нападающих врагов, Фергюс продвигается вдоль рядов стоящих танков. Мешкает даже вражеский солдат, лежащий в засаде и вооруженный ручной реактивной установкой типа «Стингер». Промедление стоит ему жизни, а капитан наконец-то обзаводится оружием. И только, когда Фергюс преодолевает минное поле, прикрывающее позиции стоящих на старте баллистических ракет, противник начинает понимать, что к чему. Против «зеленого берета» выходит вражеский спецназ в количестве все возрастающем по мере продвижения к концу этапа.

Успех в преодолении этого отрезка зависит не только от мастерства каратиста, но и от знаний, приобретенных Фергюсом в спецшколе и от тщательности подготовки к выполнению задания. Главное для него сейчас, когда близок конец этапа, сохранить большой запас жизней, без которого на следующий этап лучше и не соваться. Сделайте паузу в игре (кнопка «Start») и проанализируйте пройденный путь.

Учителя капитана Фергюса в школе (спец., разумеется) дали ему на выполнение задания пять жизней, а также ряд советов по преодолению препятствий, которые он может встретить на территории базы.

Совет первый. Продвигаясь вперед (джойстик вправо), оглядывайся назад. Если враг тебя догоняет сзади, иди ему навстречу (джойстик влево), не допускай одновременного нападения противника с разных сторон.

Совет второй. Аккуратно маневрируй около лестниц, ведущих вверх. Если ты находишься на середине лестницы и к тебе приблизился враг, ты беззащитен. Враг, не колеблясь, бьет в спину.

Совет третий. К лежащему в засаде солдату лучше приблизиться по-пластунски и убить его из положения «лежа» (джойстик вниз одновременно с «Турбо-B») или же сначала выманить его из засады.

Совет четвертый. Овладев «Стингером», распорядись им разумно. Помни, что у тебя только три ракеты (вверху экрана указывается POW=3). Наилучшее применение ракет — сделать проход в минном поле. Для этого нужно стрелять по минам из положения «лежа». При удаче заодно с минами можно взорвать одного — двух солдат неприятеля. Чрезмерная экономия тоже во вред. Расстрелять базопас следует до взятия нового оружия, так как больше трех ракет или гранат у тебя все равно не будет. Стрельба ведется кнопкой «A» или «Турбо-A».

Совет пятый. Сражаться с нападающими каратистами лучше в прыжке (джойстик вверх одновременно с «Турбо-B»).

И, наконец, совет шестой. В самом конце этапа ты как бы упрешься в стену. Здесь, внимание, ни шагу назад! Нажав «Турбо-B» и не сдвигаясь с места, отбей три волны атак вражеского спецназа.

Все ясно? Тогда снова нажмите «Start», добейте врага и переходите к выполнению задания следующего этапа.

По-кошачьи ловко преодолев забор аэродрома, Фергюс устремляется вперед вдоль летного поля, окруженного рядами колючей проволоки. Серьезность его намерений заставляет противника отказаться от джентльменских приемов ведения кулачного боя и начать применять против него огнестрельное оружие. Однако ловкость капитана такова, что позволяет ему уворачиваться от пуль, сыплющихся со сторожевых вышек. Наибольшую опасность представляют вражеские солдаты, стреляющие в Фергюса в упор. Здесь лучшим приемом защиты является просто залечь, лежа отбиваясь от нападающих и, набравшись терпения, дождаться, пока не будет расстрелян весь боекомплект.

Высока психологическая подготовка капитана Фергюса. Он хладнокровно, не поддаваясь панике, отбивает атаки солдат, летающих с помощью индивидуальных реактивных ранцев, и благополучно завершает и этот этап.

Сказать, что один в поле не воин, про настоящего «зеленого берета» будет неверно, однако действия спецназовца совместно с напарником (второй джойстик) значительно эффективнее. Попробуйте этот вариант игры. И даже, если у вас нет второго джойстика, все равно попробуйте (режим «2 players»)!

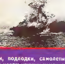
Даже неуправляемый, ваш партнер в течение некоторого времени (пока не иссякнет запас его жизней) будет прикрывать ваш тыл. Кроме того, доблестный капитан в определенные моменты обретает свойства неубиваемости (когда фигура мерцает). И наконец, после очередной смерти «воскрешение» Фергюса происходит вблизи от места гибели, а не отбрасывает его далеко назад, как это происходит в режиме игры с одним джойстиком.

Итак, больше мужества, хладнокровия и, как говорится в приказе командования, «Good luck» — желаем удачи!

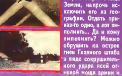
Sky

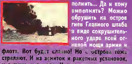
Воздушный ас

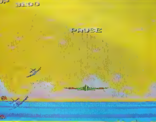
Если бы не этот остров, от врага давно бы остались только пух и прах! Но он есть, с этим приходится считаться Главному штабу. Военно-морские и авиабазы, обосновавшиеся на острове, перекрыли все возможные пути наступления войск, снабжают боеприпасами и горючим



вражеские корабли, подлодки, самолеты и сильно действуют на нервы нашему командованию. А когда командование раздражено, оно вполне может отдать решительный приказ: стереть остров с лица Земли, напрочь исключить его из географии. Отдать приказ-то одно, а вот выполнить... Да и кому выполнять? Можно обрушить на остров гнев Главного штаба в виде сокрушительного удара всей огневой мощи армии и флота. Вот будет славно! Но с острова тоже стреляют. И из зениток и ракетных установок, и с суши, и с моря. И с воздуха он прикрыт.







Так что, если навалиться на него всем миром, будут большие потери с нашей стороны. А потому командование решает пожертвовать вами, воздушный ас! Так дешевле.

Взлетев над морем ясным солнечным днем, вы направляете свой самолет в любую сторону экрана, в полной уверенности, что мимо острова не промахнетесь. Земля-то ведь круглая! Одиночные самолеты противника, попадающиеся по пути, не доставляют особых хлопот.

Нажимая кнопки «А» (одиночные выстрелы) или «Турбо-А» (очереди), вы расстреливаете их, как в тире. Но остров-база уже предупрежден о приближении воздушного аса, и наряду с авиацией, мощь которой непрерывно возрастает, противник вводит в действие военно-морской флот. Однако вы готовились к такому повороту событий и запаслись достаточным комплектом торпед, пуск которых выполняется







Destroyer

кнопкой «В». Хоть и неловко давать советы воздушным асам, на всякий случай упомянем о двух особенностях применения этого вида оружия. Во-первых, при стрельбе торпедой прицеливаться следует с упреждением, учитывая, что торпеде тоже нужно время, чтобы доплыть до корабля-мишени. А во-вторых, торпедный аппарат не пулемет, и между двумя пусками должно пройти некоторое время. Так что, цельтесь, как говорил Жванецкий, «тщательнее, ребята». Вечер, ночь, а вы все летите и сражаетесь (если вас еще благополучно не сбили). Невольно задумаешься, а туда ли я лечу? Конечно, Земля круглая... Туда, сокол, туда. Вот и громадные четырехмоторные самолеты показались. Откуда же им взяться, как не с базы? Их нужно уничтожать по частям, помоторно. Хлопотно, конечно, но что поделаешь. Но если вам удастся сбить два таких самолета подряд, по диагонали экран пересечет подбитый вражеский искусственный спутник, за добывание которого вы получите дополнительные очки. А вот и остров. И плавает туда-сюда вдоль его берега небольшой кораблик, но заключена в нем вражья смерть. Попадите в него торпедой, и взрыва разом покончит и с островом, и с самолетами, и с кораблями и подлодками. «Mission Complete»,— скажет вам игра. «Задание выполнено», — отметит командование, и по славной традиции компьютерных боевиков наградит вас премиальным боем (Bonus Stage), а затем и новой работенкой, достойной воздушного аса.

Как это ни печально, взрослые редко играют в игры. Это очень грустно для тех, кто привык в трудную минуту обращаться за помощью к родителям — здесь этот номер может не пройти. И, что самое ужасное, я еще не видел ни одной цивилизации, лишенной этого недостатка. Проведя долгие тысячелетия в безмолвии глубоких пещер, я старался сохранить те крупицы мудрости, которые выпадали на мою долю. И вот он передо мной — огромный сундук, набитый табличками из чистого золота. В редкие минуты отдыха я царапал на них всякие любопытные соображения на тот или иной случай жизни. И вот решил я на днях освежить свою память. Открыл сундук — бо, опять все пылью заросло. Хотел сдуть, так таблички чуть не расплавились. Вот я и подумал, какой толк от этого хранилища, лучше поделюсь-ка я этими сокровищами с моими читателями. Ведь одна мудрая мысль может пригодиться во множестве очень разных ситуаций. Надеюсь, что память людей сохранит эти крупицы опыта надежнее моего сундука.

Я считаю, что у хорошей игры должны быть крутой сюжет с разнообразными трудностями, приятное управление, не слишком сложное красивое решение и, конечно же, пароли для выбора полюбившихся этапов. Ну, в крайнем случае, бесконечный запас «CONTINUE», чтобы все-таки можно было рано или поздно «продолбиться» до конца. Вот такие-то игры я и буду рекомендовать...

Но этот раз я расскажу об игре, в которой нет паролей и лишь одно «CONTINUE», но, выбирая разных героев, можно познакомиться со стилем любого противника и, позднее, легко одолеть их всех. Итак,

Super Fighter 2 (Stret Fighter 2)

Эта игра подкупает уникальной комбинацией простоты и сложности управления, силы и слабости бойцов. В шестом номере журнала для каждого бойца были описаны способы выполнения разнообразных ударов. Однако я не последовал совету Станислава Стригуна и не стал разрабатывать комбинации ударов. Достаточно присмотреться к поведению противника, и его слабости сами себя выдадут. Так вот, чтобы сделать любого персонажа абсолютным победителем достаточно знать следующий минимум:

«Turbo A» — удар кулаком;
«Turbo B» — удар ногой;
джойстик в сторону противника и «Turbo A» — мощный бросок;
джойстик вниз — приседание;
джойстик вниз и «Turbo B» — подсечка;
джойстик в сторону от противника — блокировка большинства ударов и отход назад;
джойстик вниз от противника — блокировка любого удара;
джойстик вверх, вверх-вправо или вверх-влево — прыжки.

Теперь немного о тактике боя. Помните, что у большинства ваших противников почти непробиваемая защита, но они легко напарываются на ваши контратаки во время собственных атак. Одна слабость свойственна, пожалуй, всем бойцам — уязвимость «на взлете» (в начальной стадии своего прыжка). Если вы видите, что противник прыгнул в вашу сторону, немедленно прыгайте навстречу и наносите удар, пока он не изготовился для атаки. Здесь очень важно вовремя среагировать, иначе вы или нарветесь на контратаку, или пропустите удар. Теперь рассмотрим индивидуальные особенности бойцов.

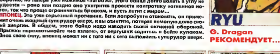
РУССКИЙ. Его хорошо атаковать самому (т. е. напрыгивайте на голову и бейте рукой или ногой). Он, конечно, может перехватить вас «на взлете» или контратаковать ударом руки во вращении, но это мелочь. Когда русский будет загнан в угол, попробуйте проводить регулярные комбинированные атаки «удар кулаком сверху + подножка». Так его можно валять вплоть до победы в раунде. Защищаться от русского я не пробовал.

КИТАЯНКА. Несмотря на свою грозную вертушку ногами, это, пожалуй, самый слабый противник. Ее хорошо атаковать самому. Контратаку «огненная нога» китаянка применяет редко. Она любит попрыгать и прыгает навстречу, как только увидит вас в воздухе. Отправить ее обратно на землю можно ударом руки или ноги. Когда противник применяет свою вертушку, можно присесть и, оказавшись таким образом вне досягаемости, провести контратаку кулаком. Если не подействует, подождите, пока она окажется над вами, встаньте и повторите свою попытку. Впрочем, полет китаянки так долог, что можно даже успеть перепрыгнуть через нее и, увернувшись таким образом от удара, прыгнуть обратно, но теперь уже нажимая «Turbo A». Этого бойца долго валять в углу не удается — рано или поздно она ухитрится провести контратаку «огненная нога», так что проще ограничиться броском, и пусть летит с миром...

ЯПОНЕЦ. Это уже серьезный противник. Если попробуете атаковать, он применит очень мощный суперудар вверх, и вы отлетите, потеряв немалую долю своей энергии. В общем, этого бойца надо изводить своей активной обороной. Прыжки перехватывайте «на взлете», от вертушки садитесь и бейте кулаком. Зная свою силу, японец может ни с того ни с сего выполнить суперудар вверх.



G. Dragan
РЕКОМЕНДУЕТ...











Это коварная провокация, чтобы вы подумали, что он начинает атаку, и прыгнули бы на перехват. Надо научиться отличать настоящие прыжки от таких вот подделок, чтобы не растерять драгоценную энергию впустую. Если японец попытается так выпендриваться неподалеку от вас, подойдите к тому месту, где он должен приземлиться, и бейте кулаком. А когда этот противник попрет на вас как танк, не вызывайте ни малейшего желания прыгать или крутить вертушку, отшибайте его подножкой — пусть полежит, подумает. Неотразимые энерговыстрелы японца тоже могут сослужить хорошую службу. Кто успеет вовремя перепрыгнуть через пущенный заряд и окажется перед носом противника, тот сможет угостить голову врага ударом кулака или ноги. Если это происходит недалеко от границы ринга, попробуйте подножку (после такого «выстрела» японец стоит как вкопанный до тех пор, пока заряд не исчезнет за границей экрана) — соперник не улетит за пределы вашей досягаемости и появится шанс проволить его в углу экрана. Однако, правило «валяния» в углу резко меняются. Прыжки запрещены, просто все время подходите и быстро сбивайте его с ног подсечкой, иначе он как-нибудь окажется слишком рано для вас.

АМЕРИКАНЕЦ. Очень похож на японца — обожает провоцировать вас своими сальто, любит пострелять энергией и тоже может идти как танк. Но обороняться от этого типа надо немного по-другому. Перехваты «на взлете», атаки в ответ на энерговыстрелы, конечно же, остаются, но если он прет прямо на вас, лучше поставить блок и отступить. Валять американца в углу можно так же, как и русского. Так что, если боец в начале раунда посылает в вас заряд энергии, этот выстрел зачастую становится для него последним.

ТАИЛАНДЕЦ. В победном финале против вас выходит крутой таиландец. Сразу настройтесь на то, что первая победа будет трудной. Этот боец не любит стоять на месте, поэтому прямолинейно атаковать его просто невозможно. Град его подсечек неотразим, в этом случае лучше всего перепрыгнуть через противника и, приземлившись, попробовать достать его подножкой. Но главная слабость этого бойца — прыжки. Если ему везет, он перехватывает меня «на взлете» ударом ноги, а если везет мне, я угощаю его кулаком — это сбивает больше энергии. В общем, ждите, когда таиландец начнет прыжок (а они у него, как правило, идут серией) и перехватывайте. Оттеснив его таким способом до края ринга, попробуйте отступить, чтобы избежать подсечек, и дожидайтесь прыжков. Старайтесь не задерживаться у края ринга без веских оснований — таиландец от всей души поколотит каждого, кого сможет там зажать. Если же вам самим удастся свалить противника в углу, беспощадно долбите его там, как «робота» русского и американца. После того, как таиландец проиграет один раунд, надо переходить в решительную атаку. В начале нового раунда сразу же прыгайте на противника и, как только он рванет навстречу, засветите ему кулаком в лоб. Приземлившись, сделайте милость, подождите, чтобы таиландец успел немного прийти в себя, и прыгайте опять. В общем, второй раунд можно выиграть, полностью сохранив свою жизненную энергию.

Неплохо сделаны и финальные заставки. В этой игре рассказывается о судьбах всех героев. Русский, став абсолютным победителем, основал свой стиль борьбы, сделавший настоящий переворот среди американских мастеров. А китаянка, оказывается, объехала весь мир в поисках своего отца, похищенного наркосиндикатом «KADERU», и по пути показала всем негодяям, где раки зимуют. Японец всю жизнь посвятил изучению воинских искусств, и не было у него ни семьи, ни дома, только кимоно и повязка на голове. В общем, этакий благородный странствующий рыцарь. А вот американец, наоборот, сидел на шее собственной семьи, а его жена делала искусственные цветы и подрабатывала на фабрике, чтобы прокормить мужа и детей. Правда после того, как он кому-то там отомстил, этот дармоед понемногу одумался и исправился. В общем, хэппи-энд, не зря мол шли к победе. Если в конце титров вы нажмете любую кнопку, игра начнется заново, но на вашем счету сохранятся набранные в прошлый раз очки. Однако, наилучший результат, который игра может записать на «доску почета» после вашего проигрыша не может быть больше 65533.

А теперь несколько советов о том, каким бойцом играть. Изо всех бойцов лучше всего броски получаются у японца — достаточно один раз ухватить противника и не отпускать кнопки, чтобы бить врага об пол вплоть до полной победы. Самый сложный матч — поединок с таиландцем, причем тяжело выиграть только первый раунд. Если вы играете русским, то можете прыгать когда угодно, не обращая внимания на противника. Если таиландец попробует перехватить вас «на взлете», отбивайтесь ударом ног. А во втором раунде русский может пользоваться ногами наравне с кулаками.

Однако, проще всего выиграть эту игру, пожалуй, китаянке. Достаточно просто зажать «Turbo B», чтобы получился суперудар «огненная нога». Надо только научиться вовремя перепрыгивать энерговыстрелы американца и японца (или ставить блок).

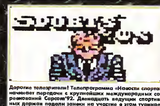
Если вам повезет, то больше для победы ничего и не потребуется.

E HONDA

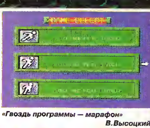
G. Dragan РЕКОМЕНДУЕТ...

KEN





Дорогие телезрители! Телепрограмма «Новости спорта» начинает передачи с крупнейших международных соревнований Capcom'92. Двенадцать ведущих спортивных держав подали заявки на участие в этом турнире. Но, увы, по регламенту судейская коллегия и беспристрастный компьютер допускают к старту лишь восемь из них. На этот раз за бортом оказались такие гранды большого спорта как Болгария, Великобритания, Румыния и



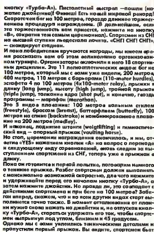
«Гвоздь программы — марафон»
В.Высоцкий

GOLD MEDAL



Япония. Однако это нисколько не снижает престижность турнира, тем более, что в нем принимает участие сборная команда СНГ (CIS). Интерес к выступлениям спортсменов из бывшего СССР настолько велик, что оргкомитет принял решение включить ее в число участников без жеребьевки (подведя джойстиком светящуюся рамку к флагу СНГ и нажав кнопку «А»). Поэтому, да простят нас болельщики сборных других стран, в репортажах мы также будем уделять особое внимание выступлениям спортсменов этой команды.

И вот — долгожданный момент! Старт первой из восемнадцати дисциплин турнира — бег на 100 метров (100-meter dash). Спортсмен из СНГ в одном забеге с чемпионом Китая. Они занимают стартовую позицию, и нам хорошо видно, как сконцентрировались спортсмены (зажать



кнопку «Турбо-А»). Пистолетный выстрел — пошли (нажатие джойстика)! Финиш! Есть новый мировой рекорд! Скоротечен бег на 100 метров, гораздо длиннее торжественная процедура награждения. (В дальнейшем, если эта торжественность вам приестся, нажмите на кнопку «В», сократив тем самым церемониал). Спортсмен из СНГ на высшей ступени пьедестала почета. «СНГ! СНГ! СНГ!», — скандирует стадион.

И пока победителям вручаются награды, мы имеем время рассказать вам об этом великолепно организованном турнире. Организаторы включили в него 18 спортивных дисциплин. Это 11 легкоатлетических видов: бег на 100 метров, который мы с вами уже видели, 200 метров, 400 метров, 110 метров с барьерами (110-meter hurdles), эстафета 4 по 100 метров (4x100-meter relay), прыжки в длину (long jump), высоту (high jump), тройной прыжок (triple jump), толкание ядра (shot put), и конечно, гвоздь программы — марафон (marathon).

Это 5 видов плавания: 100 метров вольным стилем (freestyle), брассом (breast), баттерфляем (butterfly), 100 метров на спине (backstroke) и комбинированное плавание на 200 метров (medley).

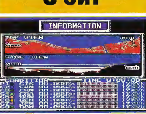
И наконец, поднятие штанги (weigtlifting) и гимнастический вид — опорный прыжок (vaulting horse).

Но стоп, церемония награждения окончилась, и мы, ответив «YES» нажатием кнопки «А» на вопрос о переходе к следующему виду соревнований, вновь следим за выступлением спортсмена из СНГ, теперь уже в прыжках в длину.

Пока он готовится к первой попытке, поговорим немного о технике прыжка. Разбег спортсмен должен выполнять с максимально возможной скоростью, для чего нажмите и удерживайте перед его началом кнопку «Турбо-А», а затем нажмите джойстик. Не правда ли, это совпадает с действиями спортсмена и при беге на 100 метров? Забегая вперед, скажем, что и во всех других видах старт выполняется точно также. В момент отталкивания от планки нужно снова нажать на джойстик и, не отпуская кнопку «Турбо-А», стараться удержать его так, чтобы спортсмен выпрыгнул под углом, близким к 45 градусам.

Однако мы с вами увлеклись техническими деталями и пропустили первый прыжок. Вы видите, спортсмен бьет кулаком по опилкам прыжковой ямы. Что же там произошло? А, просто заступ. Ну, не стоит так расстраиваться, есть еще две попытки, да и опилки не виноваты. Не будем больше отвлекаться. Вторая попытка, третья. 8м 70см — отличный результат! Однако это лишь второе место. Американский прыгун сумел показать сумел пока-





фонской трассы, которую сейчас демонстрируют на экране наши телеоператоры? На столь длинной дистанции чрезвычайно важно правильно распределить свои силы (показаны красными полосками на табло), чтобы не получилось, как с героем песни В.Высоцкого: «Я на десять тыщ рванул как на пятьсот, и спекся». Чтобы исход бега не был столь печальным, устанавливайте скорость бегуна (джойстик верх — увеличение, вниз — уменьшение), с учетом того, что в следующий раз вы сможете скорректировать ее только через 6-8 км дистанции. Затем нажмите кнопку «А». Забег начался, а мы вновь возвращаемся на стадион.

200 метров, вторая спринтерская дистанция. Но как сильно она отличается от стометровки! Бегун из СНГ, выиграв начальный спринт, переоценил свои силы, сбил дыхание (исчезли все «сердечки» на табло) и был вынужден на последних метрах резко сбросить скорость. В результате — очень слабый результат и последнее, восьмое место.

Когда спортсмен успокоится и перестанет в бессильной ярости колотить кулаком по беговой дорожке, он безусловно поймет, в чем была его ошибка. Сделать это необходимо именно сейчас, так как вскоре ему предстоит

CHALLENGE

зить 8м 80см — первая золотая медаль команды США. Поздравляем!

И пока вы наблюдаете за награждением победителей, продолжим наш рассказ о Capcom'92. Длительность соревнований, их сложность могут утомить не только спортсменов, но и вас, дорогие телезрители. Поэтому организаторы предусмотрели возможность прерывания спортивных баталий и возобновления их в режиме «Continue». В начале игры выберите для хранения промежуточных результатов File1 или File2. В дальнейшем после нажатия кнопки «RESET» загрузка этого файла позволит вам продолжить соревнования с прерванного места.

С легкоатлетического стадиона переместимся в плавательный бассейн. Нам предстоит увидеть первый вид плавания — 100 метров на спине. На водной дорожке спортсмены из СНГ и Китая. Китайский пловец, управляемый компьютером, быстрее уходит со старта и задает темп заплыва. Для спортсмена из СНГ сейчас самое главное найти правильный ритм, который определяется нажатием и отпусканием кнопок «А» или «В». 50 метров, разворот, нет, не достать китайца. Отрыв слишком велик. Китайский спортсмен завоевывает для своей команды бронзовую медаль, а вот сборная СНГ в этом виде остается без наград. Только пятое место. А первое разделили сразу две сборные — Соединенных Штатов (это их вторая золотая медаль) и Германии!

Победители на пьедестале почета, а нам пора отправляться на место старта марафона. Рекорд 2:06:50 на этой дистанции, длина которой превышает 42 километра, принадлежит японцам. Более двух часов спортсмены будут находиться в пути. Все ли дойдут до финиша мара-



старт на коварной четырехсотметровке. А причины неудачи в том, что бегун из СНГ надеялся «проскочить» дистанцию, как говорится, на одном дыхании. Если бы он вовремя восстанавливал его за счет некоторого снижения скорости (нажать джойстик и отпустить кнопку «Турбо-А»), такого бы срыва не произошло. Напротив, сочетая этот прием регулирования дыхания с добавлением скорости путем частых нажатий на кнопку «В», по своим физическим ресурсам он мог бы претендовать на рекорд.

Кнопка «В» придает атлету дополнительные силы, а в таких видах, как бег на 100 метров, эстафета 4х100 и штанга, позволяет достигать просто фантастических результатов.

Я так расстроился из-за неудачи спортсмена из СНГ, что пропустил (кнопкой «В») церемонию награждения и сразу направился в сектор для толкания ядра.

И очень правильно сделал. Как говорится, бальзам на раненую душу. Я включаю видеозапись блестящего выступления атлета из СНГ. Смотрите, в первой же попытке он набирает максимальный запас мощности (кнопка «Турбо-А»), резко разворачивается (короткое нажатие на джойстик) и сразу же, без паузы, выстреливает ядро как из пушки (повторное нажатие джойстика до угла, близкого 45 градусам). Великолепный результат! Никаких шансов соперникам. Именно о таком спортсмене Высоцкий сказал:

«Я разбудил плечо — трибуны замерли,
Молчанье в ожидании храня.
Эх, что мне мой соперник — Джон ли, Крамер ли,
Рекорд уже в кармане у меня».

Еще раз поздравим нового рекордсмена и отправимся остудить жар легкоатлетических баталий в плаватель-



Gold Medal Challenge

ный бассейн. 100 метров баттерфляем. Выстрел стартового пистолета — заплыв начался. Баттерфляй технически сложный вид плавания, требующий от спортсмена хорошо скоординированной работы рук и ног. Когда его тело почти полностью, с головой, погружено в воду, спортсмен плывет наиболее быстро (в ритме, задаваемом нажатием, удержанием и отпусканием кнопки «А» или «В»), однако вовсе не дышать он не может. И тогда пловец (с помощью джойстика) буквально выпрыгивает из воды за глотком воздуха, теряя, естественно, при этом скорость.
Но если этого не делать — смотрите, смотрите! — случается то, что сейчас происходит со спортсменом из СНГ — он просто тонет!
Ну, не насовсем, конечно. Но о победе мечтать уже не приходится. Контрольное время истекло, а до финиша еще более 20 метров.
Вот на такой грустной ноте мы делаем перерыв в репортаже, который продолжим примерно через час после информационного выпуска и сообщения о погоде.

* * *

Дорогие телезрители! «Новости спорта» снова в эфире. Не знаю, порадовала ли вас сводка погоды, а выступление сборной СНГ —безусловно. Медали завоеваны во всех видах соревнований, которые прошли во время перерыва в нашей трансляции, кроме бега на 400 метров. Все-таки подвела спортсмена, хоть и я предупреждал, дыхалка. Сейчас начались тяжелоатлетические соревнования, в которых команда СНГ традиционно сильна.
Вы видите процедуру заказа веса штанги (джойстик вверх —увеличение веса, вниз — уменьшение. Нажатие на кнопку «А» —выбор веса). 200, 210, 215 (мировой рекорд), 225 кг! Обратите внимание на второй треугольник на шкале мощности, который сдвигается вправо при

8 бит

увеличении заказанного веса. Чтобы поднять штангу, атлет должен развить усилие, превышающее указанный этим треугольником уровень, и сохранять его не менее трех секунд, удерживая штангу над головой! Как по этому поводу сказал Высоцкий:

«Такую неподъемную громаду
Врагу не пожелаю своему.
Я подхожу к тяжелому снаряду
с тяжелым чувством — вдруг не подниму»

Единственный способ поднять эту «неподъемную громаду» —удерживая кнопку «Турбо-А», развить дополнительную мощность частыми нажатиями кнопки «В», затем нажать джойстик и продолжать все это делать одновременно, пока судьи не зафиксируют взятие веса.
Не знаю, с каким чувством подходил к штанге богатырь из СНГ, но есть новый мировой рекорд! Очередная золотая медаль.



К нам в студию пришли сообщения о результатах в других видах соревнований. К сожалению спортсмен из СНГ не смог преодолеть квалификационный норматив в прыжках в высоту из-за того, что забывал делать дополнительное нажатие джойстика при переходе через планку. Мне опять вспомнились стихи Высоцкого:

«Разбег, толчок и — стыдно подниматься,
Во рту опилки, слезы из-под век.
На рубеже проклятом «2.12»
Мне планка преградила путь наверх»

А вот девушки из СНГ в опорном прыжке порадовали высокими оценками, полученными за сложность вращений (в момент отталкивания джойстик вправо — сальто вперед, джойстик влево — сальто назад) и точность приземлений (вовремя отпустить джойстик, чтобы приземлиться на ноги, а не на голову или пятую точку).

* * *

Время нашего репортажа подходит к концу. Осталось посмотреть финиш марафонского забега. Первый из бегунов уже появился на стадионе. Кто это — вы увидите, когда сами дойдете до финиша увлекательной игры «Gold Medal Challendge».



SONIC THE HEDGEHOG

У СОНИКА-ЕЖИКА еще есть секреты, которые нам предстоит разгадать. Вот некоторые из приемов, которые помогут вам найти выход из ряда трудных ситуаций. Но не думайте, что приключения на этом заканчиваются!



На этом уровне, после того, как вы нажмете на первую пружину (кнопку), двигайтесь максимально вправо, и вы окажетесь в месте, полном призов и колец.


BOSS 3
Этого босса довольно просто убить.
Оставайтесь слева при первом столкновении, затем переместитесь на другие блоки, а затем, кружась, поднимитесь наверх.
Повторите это два раза подряд, и вы выиграли.
Поражайте этого босса каждый раз, когда он поднимается и опускается.
LABYRINTH ZONE ACT. 1
Вот маленькая хитрость — прыгните на подъемник, но ни в коем случае не используйте пружину.
В начале этого уровня не забудьте использовать защитные возможности экрана: это поможет вам двигаться вперед и получить максимальное количество колец (за 100 колец — одна жизнь).
Когда вода начнет подниматься, прыгните на пробку, чтобы подняться на поверхность. Будьте осторожны, чтобы не попасть на пики.
LABYRINTH ZONE ACT. 2
Если Вы внимательно присмотритесь, то найдете потайную кнопку, которая откроет другую стену, а за ней будут приятные неожиданности.
Этот уровень значительно труднее предыдущего. Позаботьтесь о средствах защиты при входе на этот уровень, и дальше вас ожидает сладкая жизнь.

LABYRINTH ZONE ACT 3

В начале этой стадии сделайте двойной прыжок, чтобы избежать пик. Существует кратчайший путь, но если вы выберете более длинный, то около мертвой петли вы найдете дополнительную жизнь.

Вы найдете кратчайший путь, если спрыгнете в дыру.

Если вам не удастся прыгнуть, вас унесет поток воды. Откройте тайный проход, нажав на кнопку, а затем идите вправо.



Вам не нужно сражаться с ним. Единственное, что нужно сделать, это прыгнуть на вершину, избегая пик. Охваченный паникой, босс сам скроется без драки.



Sonic The Hedgehog

Выбор стадии — дождитесь появления заставки и нажимайте джойстик вверх, вниз, влево, вправо. Вы услышите музыку и затем, зажав кнопку «А», нажмите «Start».

Если пройти зону Green Hill быстрее, чем за 30 секунд, получишь 50000 премиальных очков!

Sonic The Hedgehog

На экране первого босса углы — зоны безопасности.

В трех зеленых зонах в некоторых пальмах есть секреты.

За 100 колец дается жизнь, а за 50 в специальном уровне — специальная жизнь. С ней, если вы умрете, то сможете начать играть с того уровня, на котором погибли.

Павел Кашутин,
Константин Сааков
г. Москва

Sonic The Hedgehog

Режим отладки. Этот прием работает только на картриджах ранних выпусков. На первом, заставочном, экране нажмите джойстик и кнопки в следующей последовательности: вверх, «С», вниз, «С», влево, «С», вправо, «Start». Затем нажмите и задержите «А». Если этот прием сработал, вы увидите строку букв и цифр. Тогда, нажав «В», вы войдете в режим отладки, в котором сможете перемещать Соника по экрану, замедлять его движение и приостанавливать игру.

Sonic 2

Если за первый раунд вы заработаете в общих (TOTAL) очках больше 10000, вам дается одно продолжение.

Лев Юдин
г. Нижневартовск

Shinobi

О великая радость, братья мои! Джо Мусаши, герой предыдущих версий Shinobi, вновь посетил нашу любимую 16-битную приставку. Хитрым подлецам и прочим злодеям неминуемо предстоит вкусить горечь поражения. В этой третьей части Джо, как обычно, оказывается лицом к лицу с силами зла и в течение семи уровней должен будет избегать ловушек, преграждающих ему путь. Вам придется выступить против стрелков и банд суперниндзя, чтобы избавить землю от террора и разрушения, которые ей угрожают. Это описание расскажет вам обо всех уровнях, их скрытых местах, местоположении оружия и призов.

SHINOBI

MEGADRIVE

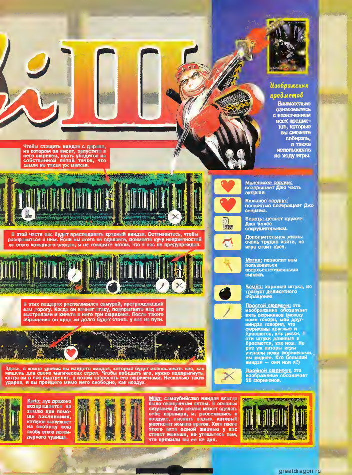
Уровень 1-1

Чтобы пройти этот уровень без неприятностей, бегите как можно быстрее, и нажмите на правую часть рычага, а когда враг появится в поле зрения, нажмите кнопку «B». Кто бы это ни был, получив от Джо двойной удар саблей, он отойдет в мир иной

Магия

Fushin: эта магия размножит Джо в пять раз, что позволит ему двигаться быстрее и увеличит дальность его прыжков.

Ikasuchi: Джо взывает к стихиям, в частности, к молнии, которая, спускаясь, окутает его непроницаемым защитным ореолом.



Чтобы стащить ниндзя с дерева, на котором он висит, запустите в него сюрикен, пусть убедится на собственной пятой точке, что земля не такая уж мягкая.

В этой части вас будет преследовать красный ниндзя. Остановитесь, чтобы расправиться с ним. Если вы этого не сделаете, поимеете кучу неприятностей от этого коварного злодея, и не говорите потом, что я вас не предупреждал.

В этих пещерах расположился самурай, преграждающий вам дорогу. Когда он начнет атаку, подпрыгните над его выстрелами и киньте в него три сюрикена. После такого обращения он вряд ли долго будет стоять у вас на пути.

Здесь, в конце уровня вы найдете ниндзя, который будет использовать вас, как мишень для своих магических стрел. Чтобы победить его, нужно подпрыгнуть когда он в вас выстрелит, а потом забросать его сюрикенами. Несколько таких ударов, и вы пройдете мимо него свободно, как воздух.

Kariu: дух дракона возвращается на землю при помощи заклинания, которое выпускает на свободу всю злобу этого легендарного чудища.

Mijin: самоубийство ниндзя всегда было священным актом. В опасных ситуациях Джо вполне может сделать себе харакири, и, рассеявшись в воздухе, вызвать взрыв, который уничтожит немало врагов. Хотя после этого акта одной жизнью у вас станет меньше, но утешьтесь тем, что прожили вы ее не зря.

Изображения предметов

Внимательно ознакомьтесь с назначением всех предметов, которые вы сможете собирать, а также использовать по ходу игры.

Маленькое сердце: возвращает Джо часть энергии.

Большое сердце: полностью возвращает Джо энергию.

Власть: делает оружие Джо более сокрушительным.

Дополнительная жизнь: очень трудно найти, но игра стоит свеч.

Магия: позволит вам пользоваться сверхъестественными силами.

Бомба: хорошая штука, но требует деликатного обращения

Простой сюрикен: это изображение обозначает пять сюрикенов (между нами говоря, мой друг-ниндзя говорил, что сюрикены круглые и бросаются, как диски. А эти штуки длинные и бросаются, как нож. Но раз уж авторы игры назвали ножи сюрикенами, им виднее. Кто больший ниндзя — они или я?)

Двойной сюрикен: это изображение обозначает 20 сюрикенов.

Shinobi III



На этом этапе вы будете почти все время висеть на канате, пересекая таким образом многие глубокие и часто просто смертельно опасные пропасти. Раскройте глаза пошире, здесь есть на что посмотреть.

Уровень 1-2

Когда будете спрыгивать с каната, сделайте это половчее. Тогда вы попадете в тайное подземелье, где сможете найти дополнительную магию

Чтобы влезть на эту трубу, прыгайте справа налево, нажимая на кнопку прыжков. Вы будете карабкаться как настоящий боцман

Уровень 1-3

Чтобы победить этого босса, вы должны быть терпеливым: дождитесь пока он опустит свой щит, и запустите в него побольше сюрикенов. Но будьте осторожны, потому что он опускает щит только тогда, когда наносит удары. Дождитесь подходящего момента для атаки. Как только вы нанесете ему удар саблей, он бросится на вас, как зверь со своей пикой: единственный способ противостоять этому жуткому штурму — прыгнуть через него в момент броска.

Уровень 2-1

На этом уровне вы должны будете оседлать вашего лучшего чистокровного жеребца и мчаться навстречу врагу. Не забывайте подбирать призы, иначе сильно потом пожалеете. Восклицательные знаки отмечают ловушки, не проглядите их. Чтобы победить босса, разместитесь на экране как можно левее, и стреляйте без передышки, не переставая скакать. Он будет бросать в вас копья, которые, падая на землю, образуют барьеры, которые делают вашу скачку похожей на Большое лондонское Дерби. Крепко держитесь в седле, и да будет рука ваша ловкой и твердой.

Вы сможете достигнуть платформы, которая расположена напротив той, где сейчас находитесь, хорошенько разбежавшись и сделав потрясающий по грации прыжок.

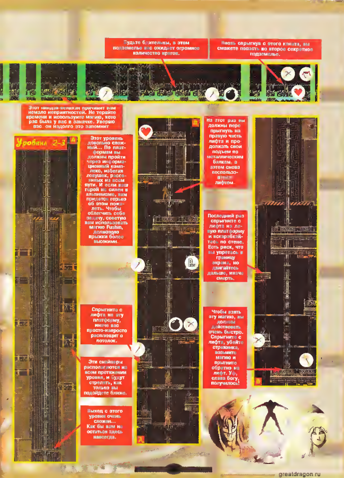
Чтобы победить людей со щитами, вы должны использовать технику ударов ногой с лета. Впрочем, что я вас учу?

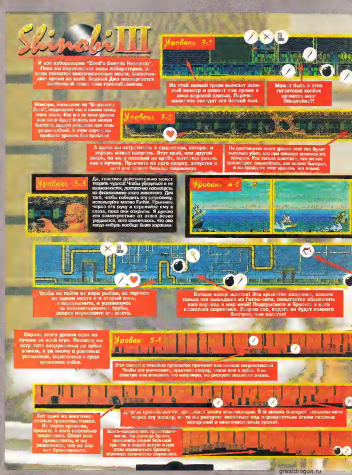
Чтобы пройти этот этап без неприятностей, вы должны, атакуя, вращаться, как юла.

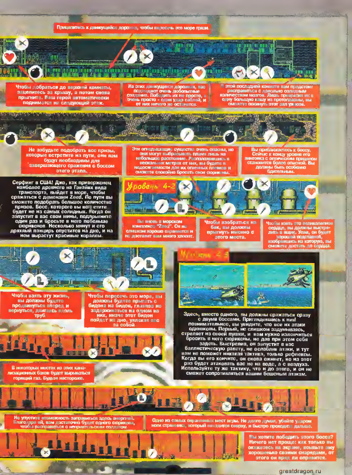
Уровень 2-2

Уровень 2-3

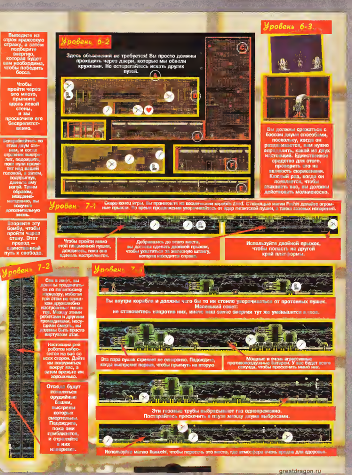
Используйте магию Ikazuchi, чтобы стать непобедимым. После этого бросайте в босса ваши сюрикены. Когда он окружит себя магнитным полем, прекратите это занятие: теперь сюрикены бесполезны. Мгновения спустя, вспышка озарит комнату тысячей огней, и в этот момент вам надо быть особенно осторожным - ваш персонаж начнет путать направления. Это очень хитрый босс, применяющий новую тактику. Желаю вам приятно повеселиться в этой драке.

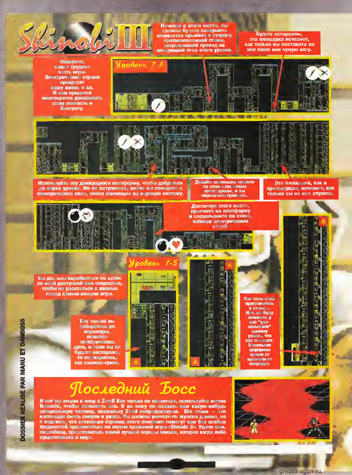

Будьте бдительны, в этом подземелье вас ожидает огромное количество врагов.
Вновь спрыгнув с этого каната, вы сможете попасть во второе секретное подземелье.
Этот ниндзя-великан причинит вам немало неприятностей. Не теряйте времени и используйте магию, кото рая была у вас в заначке. Уверяю вас, он надолго это запомнит
Уровень 2-3
Этот уровень довольно сложный... По платформам вы должны пройти через информационный комплекс, избегая ловушек, рассеянных на всем пути. И если ваш герой не силен в альпинизме, вам придется горько об этом пожалеть. Чтобы облегчить себе задачу, советую вам использовать магию Fushin, делающую прыжки более высокими.
На этот раз вы должны перепрыгнуть на правую часть лифта и продолжать свой подъем по металлическим балкам, а затем снова воспользоваться лифтом.
Последний раз спрыгните с лифта на левую платформу и вскарабкайтесь по стене. Есть риск, что вы упретесь в границу экрана, но двигайтесь дальше, иначе смерть.
Спрыгните с лифта на эту платформу, иначе вас просто-напросто расплющит о потолок.
Чтобы взять эту магию, вы должны действовать очень быстро. Спрыгните с лифта, убейте стражника, возьмите магию и прыгните обратно на лифт. Уф, слава богу, получилось!
Эти снайперы располагаются на всем протяжении уровня, и будут стрелять, как только вы подойдете ближе.
Выход с этого уровня очень сложен... Как бы вам не остаться здесь навсегда.


Shinobi III
И вот лаборатория "Zeed's Genetic Research". Пока вы пересекаете залы лаборатории, за вами гонются многочисленные мозги, выскочившие прямо из колб. Бедный Джо подвергается настоящей атаке этих головобезногих.
Уровень 3-1
Из этой липкой грязи вылезет зеленый монстр и плюнет вам прямо в лицо мерзкой слизью. Парочка кинжалов охладит его боевой пыл.
Может быть в этих гигантских колбах хранится мозг Эйнштейна?!
Монстры, вышедшие из "Engineering Zeed", поджидают вас в самом конце этого этапа. Как и в первом уровне вам надо будет бежать как можно быстрее, щедро раздавая при этом удары саблей. В этом случае вы пройдете уровень без проблем!
Уровень 3-2
А здесь вы встретитесь с существом, которое и впрямь может напугать. Этот краб, или другой зверь, по виду похожий на краба, пытается увлечь вас в пучину. Прыгните на него сверху, запустив в него как можно больше сюрикенов.
На протяжении всего уровня этот тип будет пытаться убить вас при помощи оптического прицела. Как только заметите, что он вас преследует, смывайтесь, как можно быстрее, и вы пройдете этот уровень без помех.
Уровень 3-3
Да, генетика действительно может творить чудеса! Чтобы убедиться в ее возможностях, достаточно посмотреть на физиономию этого животного. Для того, чтобы победить эту уродину, используйте магию Fushin. Прыгните через его руку и стреляйте ему в глаза, пока они открыты. Я думаю его самочувствие от этого резко ухудшится, хотя сомневаюсь, что оно когда-нибудь вообще было хорошим.
Уровень 4-1
Чтобы не пойти на корм рыбам, не торчите на одном месте как старый пень, а подпрыгните, и уцепившись за канализационные трубы, скорее пересеките это место.
Бэтман возвращается! Это крылатое создание, словно только что вышедшее из Готэм-сити, попытается обеспечить ваш переход в мир иной! Подпрыгните и бросьте в него несколько сюрикенов. Уверяю вас, падать он будет намного быстрее, чем взлетал!
Охрана этого уровня одна из лучших во всей игре. Повсюду вы встретите вооруженных до зубов воинов, я уж молчу о ракетных установках, спрятанных в гуще вражеских войск.
Уровень 5-1
Этот солдат с тяжелым пулеметом причинит вам немало неприятностей. Чтобы его уничтожить, прыгните сверху, зажав нож в зубах. Я не советую вам атаковать его напрямую, вы рискуете лишиться жизни.
Вот один из многочисленных гранатометчиков. Не теряя времени, бросьте в него несколько сюрикенов. Стоит вам промедлить, и вы пожалеете, что на вас нет бронежилета.
Другой гранатометчик притаился около канализации. Как можно быстрее перепрыгните через эту засаду, не то вы рискуете оказаться под перекрестным огнем газовых испарений и многочисленных гранат.
Всего-навсего пять гранатометчиков. Вы должны будете совершить самый большой прыжок в вашей жизни и при этом изловчиться бросить огромное количество сюрикенов.

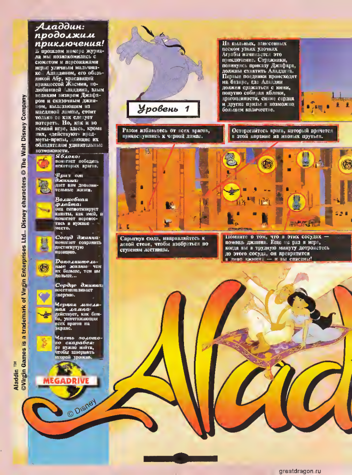

Прицепитесь к движущейся дорожке, чтобы пересечь это море грязи.
Чтобы добраться до верхней комнаты, зацепитесь за крышу, а потом снова прыгните. Ваш герой автоматически поднимется на следующий этаж.
На этих движущихся дорожках, вас поджидают очень любопытные создания. Победить их не просто, а очень просто - один удар саблей, и от них ничего не останется.
В этой последней комнате вам предстоит расправиться с довольно солидным количеством мозгов. Лишь превратив их в одну большую кашу из протоплазмы, вы сможете покинуть этот зал ужасов.
Не забудьте подобрать все призы, которые встретите на пути, они вам будут необходимы для завершающего сражения с боссом этого этапа.
Эти огнедышащие существа очень опасны, но они могут выбрасывать пламя лишь на небольшое расстояние. Расположившись в нескольких метрах от них, вы будете в недосягаемости для их огненных плевков и сможете спокойно бросать свои сюрикены.
Вы приближаетесь к боссу. Сейчас к концу уровня его винтовка с оптическим прицелом становится более опасной. Вы должны быть особенно бдительным.
Серфинг в США! Джо, как приверженец наиболее древнего на Гавайях вида транспорта, выйдет в море, чтобы сражаться с демонами Zeed. По пути вы сможете подобрать большое количество призов. Босс, которого вы встретите будет не из самых солидных. Когда он запустит в вас свои мины, подпрыгните один раз и бросьте в него побольше сюрикенов. Несколько минут и его дряхлый панцирь опустится на дно, и на нем вырастут красивые кораллы.
Уровень 4-2
Вы вновь в морском комплексе "Zeed". Он не слишком хорошо охраняется и не доставит вам много хлопот.
Чтобы взобраться на бак, вы должны прыгнуть именно с этого места.
Чтобы взять это великолепное сердце, вы должны выстрелить в ящик. Упав, он будет хорошей подставкой, взобравшись на которую, вы сможете достать до сердца.
Чтобы взять эту жизнь, вы должны будете продвинуться вперед и вернуться, двигаясь вдоль труб.
Чтобы пересечь это море, вы должны будете прыгать с бидона на бидон, главное не задерживаться на одном из них, иначе этот бидон пойдет на дно, увлекая вас за собой.
Уровень 4-3
Здесь, вместо одного, вы должны сражаться сразу с двумя боссами. Приглядевшись к ним повнимательнее, вы увидите, что все их атаки одинаковы. Первый, не слишком задумываясь, стреляет из своей пушки, и вам нужно изловчиться бросить в него сюрикены, не дав при этом себя задеть. Выстрелив, он запустит в вас баллистическую ракету, не ослабляя атаки, и тут вам не поможет никакая тактика, только рефлексы. Когда вы его кончите, он снова оживет, но на этот раз будет атаковать вас не на воде, а с воздуха. Используйте ту же тактику, что и до этого, и он не сможет сопротивляться вашим бешеным атакам.
В некоторых местах из этих канализационных баков будет вырываться горящий газ. Будьте настороже.
Не упустите возможность заправиться здесь энергией. Благодаря ей, вам достаточно будет одного сюрикена, чтобы расправиться с неприятельским солдатом.
Одно из самых охраняемых мест игры. Не долго думая, убейте ударом ноги стражника, который находится сверху, и быстро проходите дальше.
Вы хотите победить этого босса? Ничего нет проще: как только вы окажетесь на экране, всыпьте ему хорошенько своими снарядами, от этого он вряд ли оправится.

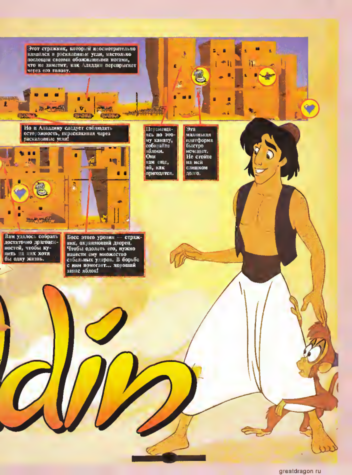

Shinobi III
Чтобы продвигаться на этом уровне, вы должны будете взорвать все бомбы, которые вам встретятся, освободив себе проходы.
Уровень 5-2
Вы обязательно должны взорвать эту бомбу, чтобы выйти, без нее это невозможно.
Чтобы добраться до комнаты слева, вы должны свалиться в дыру и ползти по стене.
Взорвав эту бомбу, вы будете иметь удовольствие увидеть прекрасную дополнительную жизнь, протягивающую к вам руки.
Остерегайтесь солдата, спрятавшегося за ящиком. В него очень трудно попасть сюрикеном. Нужно перепрыгнуть через ящик и врезать ему хорошенько ногой... Хоть это и вредно для суставов.
На этом уровне вы сможете пойти двумя различными путями, верхним и нижним. Верхний битком забит загадками и врагами, а нижний не богат ни тем, ни другим. Вам предстоит выбирать, и вопрос только в том, насколько вы храбры и разумны.
Уровень 5-3
Этот стрелок может причинить неприятности. Его удары не смертельны, но в состоянии шока, вызванного ими, ваш герой может свалиться в дыру, наполненную кислотой, что вряд ли ему понравится.
Если вы дотронетесь до этой бомбы, большая часть площадки обрушится. Чтобы не свалиться вместе с ней, вы должны совершить прыжок в направлении другой площадки через трубопровод.
Второй уровень, где бомбы станут ключом к вашему спасению. Взрывайте их вовремя, иначе будете жалеть.
Уровень 5-5
Здесь Джо будет продвигаться по вертикали. Как и во время прошлых этапов, он должен воспользоваться бомбами, чтобы расчистить дорогу среди врагов. Ваша цель — это энергия, которая находится на самом верху, и будет вам необходима, чтобы победить босса.
Уровень 5-4
Убейте этого стрелка и взорвите бомбу, это позволит вам воспользоваться платформой, которая унесет вас далеко от этого места.
Взорвавшись, эта бомба позволит вам избежать падения в пропасть.
Вам осталось взорвать две бомбы, чтобы пробраться к выходу. Взорвав ту, которая расположена выше на экране, вы проделаете дыру, что даст вам доступ к заднему плану. Затем, оказавшись в заднем зале, взорвите вторую бомбу, которая полностью освободит вам проход.
Уровень 5-6
Вы знаете Годзиллу, звезду японского кино? Здесь у вас будет возможность встретиться с его металлическим двойником. Используйте магию Ikasuchi... Когда он выбросит в вас языки пламени, проделайте серию прыжков над ними, и метните как можно больше снарядов в царственную голову этого металлического дракона. В ответ он заставит падать с потолка металлические предметы, и бросит вам прямо в лицо три голубых взрывающихся шарика. Я советую вам хорошенько управлять Джо, иначе эта сцена станет для вас последней. После того, как вы снесете ему голову, он не станет менее активным и будет продолжать атаковать вас. Стреляйте в то, что осталось от его шеи, и где-то на десятом сюрикене, он отправится к своим предкам ящерам, умершим 65 миллионов лет назад
Уровень 6-1
Магия Fushin — самая главная на этом этапе. Вы должны карабкаться вверх, прыгая на скалы разного размера, не ошибясь ни в одном прыжке, иначе вы рискуете распластаться в луже крови на дне этого оврага. Если не будете очень подвижным, то скроллинг, который спускается очень быстро, может вас догнать. Чтобы победить босса, подождите на камне справа, а затем выстрелите в круг из перьев, он тут же превратится в крылатое существо, столь же грациозное, сколь опасное. Стреляйте в него, пока он не улетит охотиться в другие горы. Но не стоит тратить боеприпасы в моменты, когда он меняет форму, в это время он неуязвим.


Выведите из строя вражескую стражу, а затем подберите энергию, которая будет вам необходима, чтобы победить босса.
Чтобы пройти через это место, прыгните вдоль левой стены, и вы проскочите его беспрепятственно.
Вскарабкайтесь по этим двум стенам, и когда стражник выстрелит, подождите, пока пули пролетят над вашей головой, а затем, подпрыгнув, двиньте ему ногой. Таким образом, нежданно-негаданно, вы получите дополнительную жизнь.
Взорвите эту бомбу, чтобы пройти через стену. Этот проход — единственный путь к свободе.
Уровень 6-2
Здесь объяснений не требуется! Вы просто должны проходить через двери, которые мы обвели кружками. Но остерегайтесь искать других путей.
A
B
C
D
E
F
Уровень 6-3
Вы должны сражаться с боссом двумя способами, поскольку, когда он раздваивается, вам нужно определить, какой из двух настоящий. Единственное средство для этого, проверить его на уязвимость сюрикенами. Каждый раз, когда он появляется, чтобы атаковать вас, вы должны действовать молниеносно.
Уровень 7-1
Скоро конец игры. Вы проникнете на космический корабль Zeed. С помощью магии Fushin делайте огромные прыжки. Во время продвижения уворачивайтесь от ядер гигантской пушки, а также газовых испарений.
Чтобы пройти мимо этой плазменной пушки, дождитесь, пока она вдоволь настреляется.
Добравшись до этого места, вы должны сделать двойной прыжок, чтобы ухватиться за железную штангу, которая находится справа.
Используйте двойной прыжок, чтобы попасть на другой край платформы.
Уровень 7-2
Сев в лифт, вы должны продвигаться по гигантскому коридору, избегая при этом не слишком дружелюбно настроенных гигантов. Между этими роботами и другими громадинами, несущими смерть, вы должны быть просто виртуозом атак.
Настоящий рой роботов набросится на вас со всех сторон. Дайте им покружиться вокруг вас, а затем врежьте им хорошенько.
Отсюда будут появляться орудийные башни, выстрелы которых смертельны. Подождите, пока они приблизятся, и стреляйте в них наверняка.
Уровень 7-
Вы внутри корабля и должны чего бы то ни стоило уворачиваться от протонных пушек.
Маленький совет:
не становитесь напротив них, иначе ваш запас энергии тут же уменьшится вдвое.
Эта пара пушек стреляет не синхронно. Подождите, когда выстрелит первая, чтобы прыгнуть на вторую
Мощные и очень агрессивные противовоздушные батареи. У вас будет всего секунда, чтобы проскочить мимо них.
Эти газовые трубы выбрасывают газ одновременно.
Постарайтесь проскочить в паузе между двумя выбросами.
Используйте магию Ikazuchi, чтобы пересечь это место, где атмосфера очень вредна для здоровья.

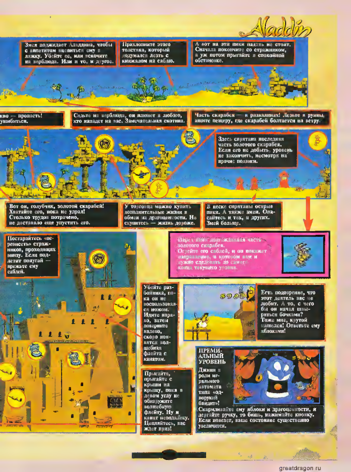

Shinobi III
Начиная с этого места, вы должны будете совершить множество прыжков в сторону противоположной стены, закрывающей проход на следующий этаж этого уровня.
Будьте осторожны, эта площадка исчезнет, как только вы поставите на нее свою или чужую ногу.
Наверное, самая трудная часть игры. Электрические страхи превратят вашу жизнь в ад. И вам придется многократно доказывать свою ловкость и быстроту.
Уровень 7-4
Используйте эту движущуюся платформу, чтобы добраться до верха уровня. Но не оступитесь, иначе вы попадете в электрическое поле, плохо влияющее на нервную систему.
Делайте маленькие прыжки по этим крошечным платформам, и вы пересечете пропасть.
Эта площадка, как и предыдущая, исчезнет, как только вы на нее ступите.
Достигнув этого места, прыгните на платформу и соскользните по стене, избегая электрических полей.
Уровень 7-5
Вы должны карабкаться по стене со всей доступной вам скоростью, чтобы не расстаться с жизнью перед самым концом игры.
Как только вы доберетесь до верхотуры, появится электрические дуги, и если вы не будете настороже, то поджаритесь, как сосиска-гриль.
Как только вы притронетесь к стене... Нет, не буду отнимать у вас "удовольствие" самому узнать, что вас ожидает. Маленькие сюрпризы время от времени не повредят.
Последний Босс
И вот вы лицом к лицу с Zeed! Как только он появиться, используйте магию Ikasuchi, чтобы атаковать его. Я не могу подсказать вам какую-нибудь специальную тактику, поскольку Zeed непредсказуем. Его атаки — это настоящая смесь смерти и ужаса. Вы должны уничтожить жуткого демона, но я надеюсь, что несколько страниц этого описания помогут вам без особых трудностей продвигаться по полям сражений игры «Shinobi 3». Удачи вам, видеобоец, представитель самой лучшей породы воинов, которая когда либо существовала в мире.
DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU ET DANBOSS
greatdragon.ru


Aladdin
Le film,
Le jeu
ЛИДЕР
MegaDrive
Аладдин: продолжим приключения!
© Disney


Aladdin: продолжим приключения!
В прошлом номере журнала мы познакомились с сюжетом и персонажами игры: уличным мальчишкой Аладдином, его обезьянкой Абу, красавицей принцессой Жасмин, полюбившей Аладдина, злым великим визирем Джафаром и сказочным джинном, вылезающим из масляной лампы, стоит только ее как следует потереть. Но, как и во всякой игре, здесь, кроме них, «действуют» предметы-призы, дающие их обладателям удивительные возможности.
Яблоко: помогает победить некоторых врагов.
Приз от джинна: дает вам дополнительные жизни.
Волшебная флейта: она гипнотизирует канаты, как змей, и помогает перенестись в нужное место.
Сосуд джинна: помогает сохранить достигнутую позицию.
Дополнительные жизни: чем их больше, тем вы дольше...
Сердце джинна: восстанавливает энергию.
Черная масляная лампа: действует, как бомба, уничтожающая всех врагов на экране.
Часть золотого скарабея: ее нужно найти, чтобы завершить второй уровень.
MEGADRIVE
Уровень 1
На пыльных, занесенных песком узких улочках Аграбы начинается это приключение. Стражники, повинуясь приказу Джафара, должны схватить Аладдина. Первые поединки происходят на базаре, где Аладдин должен сражаться с ними, попутно собирая яблоки, драгоценности, синие сердца и другие призы в возможно большем количестве.
Разом избавьтесь от всех врагов, прикоснувшись к черной лампе.
Остерегайтесь врага, который прячется в этой корзине из ивовых прутьев.
Спрыгнув сюда, направляйтесь к левой стене, чтобы взобраться по ступеням лестницы.
Помните о том, что в этих сосудах — помощь джинна. Еще не раз в игре, когда вы в трудную минуту дотронетесь до этого сосуда, он превратится в диво джинна — и вы спасены!
Aladdin ™
©Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises Ltd.. Disney characters © The Walt Disney Company
© Disney


Этот стражник, который неосмотрительно вляпался в раскаленные угли, настолько поглощен своими обожженными ногами, что не заметит, как Аладдин перепрыгнет через его голову.
Но и Аладдину следует соблюдать осторожность, перескакивая через раскаленные угли!
Перемещаясь по этому канату, собирайте яблоки. Они вам еще, ой, как пригодятся.
Эта маленькая платформа быстро исчезает. Не стойте на ней слишком долго.
Вам удалось собрать достаточно драгоценностей, чтобы купить на них хотя бы одну жизнь.
Босс этого уровня — стражник, охраняющий дворец. Чтобы одолеть его, нужно нанести ему множество сабельных ударов. В борьбе с ним помогает... хороший запас яблок!
ddin


Уровень 2
Скудный и засушливый пустынный пейзаж. Где-то в каких-то развалинах скрыта часть золотого скарабея. Путь к ней лежит через дюны, пальмы и старые постройки.
Приготовьтесь к встрече с солдатами и запаситесь яблоками для следующего лабиринта. Как оружие, это очень полезные фрукты!
Чтобы добраться до этой колонны, Аладдин должен прыгать с пальмы на пальму прямо, как Тарзан. А там нашего Тарзана уже ждет висящий канат.
Точка-лоцман! Следуйте за ней, не то худо будет.
Нырнув в туннель, вы станете невидимы. Но на выходе уже поджидает стражник.
Уровень 3
Закрепитесь на завоеванной позиции с помощью сосуда джинна. Затем схватитесь за канат, вперед и вверх, а там...
А там сразу же атакуйте стражников. Не теряйте времени!
Нападайте на типов с флагами, пока не найдете канат, позволяющий прыгать с крыши на крышу.
Здесь вы найдете волшебный канат. Но будьте осторожны — солдаты справа от вас.
А это — другой канат. Теперь для спуска. Вот ведь понавешали!
Снова Аграба. За Аладдином охотятся стражники Джафара, профессионально мечущие ножи. Да и представители гражданского населения, помня его проделки, готовы обрушить кувшин на бедную Аладдинову голову. Придется вдосталь набегаться, напрыгаться, накарабкаться, пока не состоится финальный поединок с боссом этапа.


Aladdin
Змея поджидает Аладдина, чтобы с аппетитом вцепиться ему в ляжку. Убейте ее, или вскочите на верблюда. Или и то, и другое.
Прихлопните этого толстяка, который додумался лезть с кинжалом на саблю.
А вот на эти пики падать не стоит. Сначала покончите со стражником, а уж потом прыгайте в спокойной обстановке.
кво — пропасть!
ушибиться.
Сядьте на верблюда, он плюнет в любого, кто нападет на вас. Замечательная скотина.
Часть скарабея — в развалинах! Лезьте в руины, ищите пещеру, где скарабей болтается на ветру.
Здесь спрятана последняя часть золотого скарабея. Если его не добыть, уровень не закончить, несмотря на прочие подвиги.
Вот он, голубчик, золотой скарабей! Хватайте его, пока не удрал! Столько трудов потрачено, не доставало еще упустить его.
У торговца можно купить дополнительные жизни в обмен на драгоценности. Не скупитесь — жизнь дороже.
В песке спрятаны острые пики. А также змеи. Опасайтесь и тех, и других. Змей больше.
Перед вами долгожданная часть золотого скарабея. Огрейте его саблей, и он покажет направление, в котором вам и нужно следовать до самого конца текущего уровня.
Постарайтесь «перевесить» стражников, проходящих внизу. Если подлетит попугай — врежьте ему саблей.
Убейте разбойника, пока он не воспользовался ножом. Идите вправо, затем поверните налево, скоро появится волшебная флейта с канатом.
Есть подозрение, что этот деятель вас не любит. А то, с чего бы он начал швыряться бочками? Тоже мне, крутой нашелся! Ответьте ему яблоками!
Прыгайте, прыгайте с крыши на крышу, пока в левом углу не обнаружите волшебную флейту. Ну и канат неподалеку. Цепляйтесь, вас ждет приз!
ПРЕМИАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ
Джинн в роли игрального автомата типа «однорукий бандит»! Скармливайте ему яблоки и драгоценности, и дергайте ручку, то бишь, нажимайте кнопку. Если повезет, ваше состояние существенно увеличится.



Султан с подачи Джафара заточил Аладдина в темницу, невзирая на бурные протесты принцессы Жасмин.
Цепи, скелеты и летучие мыши.
Как-то надо отсюда выкарабкиваться.

Уровень 4

Здесь находится множество яблок. Самое время пополнить запас оружия.

Позади этого грозного стражника находится дворец.
Одолев его (стражника, а не дворец, балда), прыгните на подоспевшую платформу и делайте ноги.

Остерегайтесь летучих мышей. Они могут и укусить ненароком.

Это весьма сильный противник.
Посостязайтесь с ним в фехтовании на саблях.
Только не растеряйте все ранее заработанное!







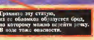




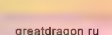
Уровень 5

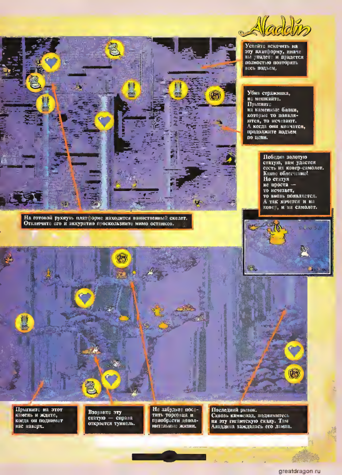
Темные гроты.
Тусклые светильники.
Какие-то статуи, которых в полумраке нетрудно принять за притаившихся врагов.
А волшебная лампа — на скале в конце уровня.
Хоть и страшно, но — вперед!

Берегитесь падающих скал.
Как можно скорее сверните вправо, там камнепад вас не достанет.



Грохните эту статую, из ее обломков образуется брод, по которому можно перейти речку.
В воде тоже опасности.




Aladdin
Успейте вскочить на эту платформу, иначе вы упадете и придется полностью повторять весь подъем,
Убив стражника, не мешкайте. Прыгните на каменные блоки, которые то появляются, то исчезают. А когда они кончатся, продолжите подъем по цепи.
Победив золотую статую, вам удастся сесть на ковер-самолет. Какое облегчение! Но статуя не проста — то исчезает, то вновь появляется. А так хочется и на ковер, и на самолет.
На готовой рухнуть платформе находится воинственный скелет. Отключите его и аккуратно проскользните мимо останков.
Прыгните на этот камень и ждите, когда он поднимет вас наверх.
Взорвите эту статую — справа откроется туннель.
Не забудьте посетить торговца и приобрести дополнительные жизни.
Последний рывок. Сквозь камнепад, поднимитесь на эту гигантскую скалу. Там Аладдина заждалась его лампа.

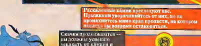
Уровень 6

Пожалуй, это самый жаркий этап. Еще бы, ведь под ногами у вас окажется море лавы, при малейшем контакте с которой наступает немедленная смерть. Обзаведитесь запасом жизней. Напомним, что их максимальное количество — 9 штук. Точнее рассчитывайте свои прыжки, ибо, если вы слишком поспешите, то закончите жизнь в адском пламени.

Эта платформа не любит тугодумов. Прыгайте с нее как можно скорее.

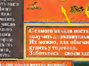
Раскаленные камни преследуют вас. Прыжками уворачивайтесь от них, но не промахнитесь мимо края пропасти, на котором неплохо бы вовремя остановиться.

Без паники. Прежде, чем прыгнуть, убедитесь, что попадете на первый остров.



Уровень 7

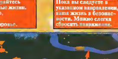
Скачки продолжаются — вы должны успешно ускакать от камней и потока лавы, который будет преследовать вас в начале уровня. Но на этапе есть и приятная возможность улучшить счет и увеличить число жизней. Внимательно следите за стрелками-указателями, которые помогут вам отыскать дорогу среди камней, преграждающих путь.



С самого начала постарайтесь получить дополнительные жизни. Их можно, как обычно, купить у торговца. Заботьтесь о своем здоровье.

Пока вы следуете в указанном направлении, ваша жизнь в безопасности. Можно слегка сбросить напряжение.

Ба! Аладдин попал внутрь волшебной лампы. Внутри нее целый мир. Добро пожаловать! А мы-то все думали, как это бедняжка-джинн, такой здоровый, в ней помещается? Зато ясно, отчего он вылезал из лампы таким злым — внутри ему больше нравилось! Но вы, увы, не джинн. Влезли — теперь ищите выход из этого странного мира.



Этот шар в форме головы — лишь первая странность мира лампы. Двигайте к нему.

А эта светящаяся синяя линия — нечто вроде липкой ленты. Поверьте, ходить по ней тяжело.

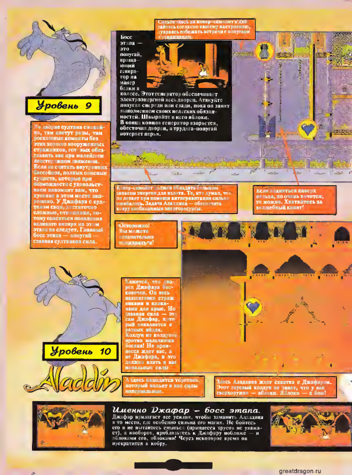


Уровень 8

А вот эти головы — и заправочные станции, и указатели. Пробираясь от головы к голове, вы запасете достаточно энергии и попадете на площадку для отдыха.



Aladdin
Бегите и прыгайте через пропасть. Не останавливайтесь, у вас за спиной поток лавы.
Пройдите через туннель, прыгните на каменные ступени и мчитесь по ним пока они не обрушились под вашими ногами.
Когда вы достигните последнего острова, то увидите, что выход уже совсем близок.
Хоть при этом прыжке у Аладдина будет достаточно большая посадочная площадка.
Если вы заберетесь наверх этим путем, Аладдина тут же раздавит камень, падающий с противоположной стороны.
А вот и выход, не суетитесь и спокойно продолжайте двигаться вперед.
А здесь все надо делать очень быстро, не раздумывайте долго перед тем, как сменить направление.
Как можно быстрее прыгайте с шарика на шарик. Вам придется очень поторопиться, чтобы успеть уцепиться за веревку и не упасть в бездну.
Здесь элементарно можно заблудиться. Хорошенько подумайте, в каком направлении двигаться дальше.
Здесь вас ждет торговец, который может продать вам пару дополнительных жизней
Прыгните на эти головы, чтобы попасть на платформу и добраться до яблок.
Кроме голов в этом мире летают и руки. Прыгайте на месте, чтобы не увязнуть в липкой гадости, пока рука снова опустится к вам.
Рука, на которой вы находитесь, не очень большая, но это одно из немногих мест, где вы можете быть в полной безопасности. Приготовьтесь к осторожному прыжку.
Три последние руки, которые увеличиваются и уменьшаются — единственный проход к выходу.
Прыгните на эту движущуюся руку, которая перенесет вас в противоположной руке.
А там уже и выход близок.
greatdragon.ru



Уровень 9

На дворце султана спокойно, там цветут розы, там роскошные комнаты без этих хорошо вооруженных стражников, готовых обезглавить вас при малейшем неосторожном движении. Если не считать внутренних бассейнов, полных опасных существ, которые при возможности с удовольствием напомнят вам, что купание в этом месте запрещено. У Джафара с султаном свои, достаточно сложные, отношения, потому опасаться появления великого визиря на этом этапе не следует. Главный босс этапа — попугай — главная султанова сила.

Садитесь здесь на ковер-самолет и двигайтесь согласно вашему настроению, стараясь избежать встречи с попугаем и стражником.

Босс этапа — это попугай, вращающий генератор на манер белки в колесе. Этот генератор обеспечивает электроэнергией весь дворец. Атакуйте попугая спереди или сзади, пока он занят выполнением своих нелегких обязанностей. Швыряйте в него яблоки. В конце концов генератор взорвется, обесточив дворец, а трудяга-попугай потеряет перья.

Ковер-самолет должен обладать большим запасом энергии для взлета. Те, кто думал, что он летает при помощи антигравитации сильно ошибались. Задача Аладдина — обеспечить ковру необходимые энергоресурсы.

Если подняться наверх нельзя, но очень хочется, то можно. Хватайтесь за волшебный канат!

Осторожно! Вы можете основательно поджариться!

Уровень 10

Aladdin

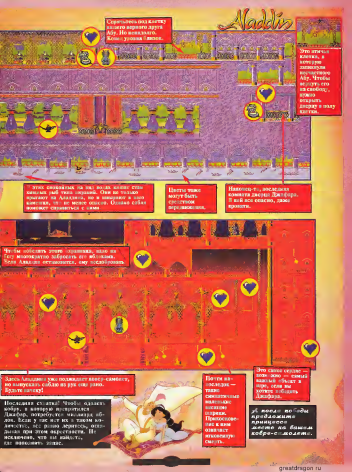
Кажется, что дворец Джафара бесконечен. Он весь напичкан стражниками и капканами для крыс. Но главная сила — это сам Джафар, который появляется в разных видах. Колдун из колдунов против мальчишки босяка! Но принцесса ждет вас, а не Джафара, и это должно влить в вас моральные силы.

А здесь находится торговец, который вольет в вас силы материальные.

Здесь Аладдина ждет схватка с Джафаром. Этот гнусный колдун не знает, что у вас сверхоружие — яблоки. Яблоки — к бою!

Именно Джафар — босс этапа.

Джафар прилагает все усилия, чтобы заманить Аладдина в то место, где особенно сильна его магия. Не бойтесь его и не пытайтесь смыться (принцесса трусов не уважает), а наоборот, приблизьтесь к Джафару поближе — и яблоками его, яблоками! Через некоторое время он превратится в кобру.


Aladdin
Спрячьтесь под клетку вашего верного друга Абу. Но ненадолго. Конец уровня близок.
Это птичья клетка, в которую запихнули несчастного Абу. Чтобы вернуть его на свободу, нужно открыть дверцу в полу клетки.
В этих спокойных на вид водах кишат стаи хищных рыб типа пираний. Они не только прыгают на Аладдина, но и швыряют в него камешки, что не менее опасно. Однако сабля поможет справиться с ними.
Цветы тоже могут быть средством передвижения.
Наконец-то, последняя комната дворца Джафара. В ней все опасно, даже кровати.
Чтобы победить этого охранника, надо на бегу многократно забросать его яблоками. Если Аладдин остановится, ему несдобровать.
Здесь Аладдина уже поджидает ковер-самолет, но выпускать саблю из рук еще рано. Будьте начеку!
Последняя схватка! Чтобы одолеть кобру, в которую превратился Джафар, потребуется миллиард яблок. Если у вас нет их в таком количестве, все равно деритесь, оглядывая при этом окрестности. Не исключено, что вы найдете, где пополнить запас.
Почти напоследок — такие симпатичные маленькие висящие шарики. Прикосновение к ним означает мгновенную смерть.
Это синее сердце — возможно — самый важный объект в игре, если вы хотите победить Джафара.
А после победы предложите принцессе место на вашем ковре-самолете.
greatdragon.ru

Тасмания

TAZMANIA

Вы не видели яйцо?

Надеюсь, вы знаете тигра из Тасмании, персонаже мультфильма, сделанного фирмой Уорнер Бразерс. Сега выбрала этого маленького раздражительного и сумасбродного героя, чтобы немного принизить таких неприкасаемых великанов, как Соник, Микки и Дональд. Представление начинается однажды вечером у камина, когда вся семья собралась вокруг дедушки-тигра. Потягивая трубку, он рассказывает историю предков, которые жили на Тасмании много тысячелетий назад. Если вы не очень хорошо разбираетесь в географии, подскажем, что Тасмания — это остров, расположенный к югу от Австралии. Дедушка рассказывает, что когда-то на Тасмании жили и мирно откладывали яйца гигантские птицы. (Специалисты из научного отдела дружественного французского журнала Joypad каким-то образом проведали, что это птеродактили — птицы-рептилии, питавшиеся только рыбой, пока не вымерли). Здоровенные птицы и яйца откладывали, соответствующие их размеру, то есть ну очень большие. Почти, как знаменитые раки. Но вчера. А ныне, поди ж ты, взяли, да вымерли. Тасманийский тигр, если не удавалось слопать птицу, с удовольствием питался этими яйцами, что, впрочем, известно каждому. Вся дедушкина семья вздохнула от зависти во время рассказа о прошлом, ибо яйцо не только основная пища тасманийского тигра, это его любимое блюдо, и он был готов на все, чтобы его добыть. А самое интересное в этой истории то, что оказывается еще существует маленький остров, который сохранился в прежнем состоянии и который просто кишит от обилия гигантских птиц. Глава семьи тут же решает отправиться на этот остров, чтобы завладеть хотя бы одним из гигантских яиц, которого хватит, чтобы прокормить всю семью в течение года. Игра стоит свеч. Только он не знает, что для того, чтобы добраться до этого яйца, он должен пересечь 17 уровней увлекательной и весьма трудной игры.

Легкомыслие свойственно даже тиграм. Вот что значит пуститься в путешествие без должной проработки маршрута и совета с опытными путешественниками! Взгляните на карту острова. Бравый тигр не учился в школе и не подозревает, что прямая — кратчайшее расстояние между двумя точками. Посмотрите, какой он маршрут проложил! Хотя жизнь — это не геометрия. И кто знает, может тигр действует по принципу «умный гору обойдет». Но все-таки, может кто найдет более короткий путь к заветному яйцу?

__Волчий аппетит тигра.__ В игре множество интересных предметов. Например, чтобы получить лишнюю жизнь, можно взять приз в виде маленькой головки тасманийского тигра. Как ею завладеть? Это очень просто, вы подводите к ней вашего героя, и он ее пожирает, как впрочем и все остальные предметы. Он поглощает своих врагов и, вообще, все, что встречается по дороге. Это позволяет ему завладеть интересным оружием, но в то же время он может попасть в ловушки вроде бомб или мин. Поэтому надо быть осторожным.


A: Badlands Geysers (Гейзеры в Жутком месте)
Все сложности начинаются в пустыне, полной зыбучих песков. Надо прыгнуть на каменного монстра. Так вы переберетесь на другой берег
B: Badlands (Жуткое место)
Конец уровня? Нет, надо вернуться назад и воспользоваться гейзером, который позволит вам подняться на платформу, на которую невозможно попасть другим способом.
C: Badlands Boss (Босс Жуткого места)
Надо прыгнуть на машину, чтобы уничтожить захватчиков.
D: Factory
Завод по производству машин, где у вас могут возникнуть проблемы во время прохода от сборочного конвейера к смертельным опасным шестерням
E: Building Tanks (Производство танков)
Какой ужас! На заводе производятся не только машины, но и танки. Остановите это гнусное предприятие
F: Cliff
На этом уровне вам надо прыгнуть в отверстие для головокружительного спуска. Осторожно! Нужно упасть в подходящее место, что бы остаться в живых. Вы имеете возможность управлять этим полетом, так что желаем мягкой посадки!
G: Iceworld (Ледяной мир)
Тазр явно собирается превратиться в льдину (именно это происходит с ним на экране) на море, где вода замерзло. И все из-за очень скользких заснеженных берегов
H: Rats (Крысы)
Крысиное племя нападает! Осторожно! Их огромное количество. Признайтесь, что при виде этих страшилищ с огромными ушами можно умереть от страха
I: Rats Tree (Крысиное дерево)
Уровень, который дает вам возможность подняться очень высоко к небу. Надо забраться на дерево, прыгая с ветки на ветку
N: Jungle Boss
Избавьтесь от этого огромного плотоядного растения
На предыдущих уровнях вам встречалось множество миниростений, а сейчас перед вами их королева, которую надо уничтожить.
J: Jungle River 1 (Первая река в джунглях)
Прыгните на сплавляемые по реке деревья, и вы проделаете замечательное путешествие. Можно также отдыхать на небольших утесах
K: Mine Cart Race
На этом подземном уровне вы должны промчаться по железной дороге. Надо следить, чтобы вагонетка обходила препятствия, иначе произойдет крушение. Будьте внимательны: скорость здесь очень большая!
L: Mine Shaft Maze
Вы попали в лабиринт галерей заброшенной шахты. Спасти вас может только ваша знаменитая способность ориентироваться
M: Jungle River 2 (Вторая река в джунглях)
Вы промахнулись и потеряли жизнь в реке. Но не огорчайтесь: взгляните на карту острова. Она вас порадует: осталось гораздо меньше, чем пройдено
O: Ruins 1
А теперь можно немного погулять по развалинам инков. Остерегайтесь вспышек пламени, которое неожиданно извергается из пасти некоторых статуй
P: Ruins 2
Уровень, который проходит в лабиринте. Вам придется много раз возвращаться, поскольку здесь полно тупиков
Q: Ruins Boss
Вас поджидает последний босс, который прячется в глубине развалин
R: Final (Финал)
И вот наконец долгожданный момент. Вожделенное яйцо перед вами. Надо избавиться от гигантской чайки, которая может ударить вас своими крыльями. Поразительный эффект: появляется огромное крыло, занимающее большую часть экрана
greatdragon.ru

Тасмания



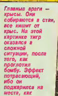
Опасная ситуация для вашего персонажа, который, похоже, вовсе не волнуется. Философское начало тасманийского тигра хорошо известно! Только взгляните на выражение его лица на картинке. Да он просто в восторге от сложившейся ситуации!

Оружие тигра. Это оружие можно использовать с самого начала игры — смертельный вихрь. Он убивает всех врагов, которые в него попадают. Внимание, он действует не больше двух секунд. В начале уровней находятся стручки очень острого перца. Если тигр их проглотит, то в любой момент сможет изрыгнуть огонь и сжечь заживо любого врага. Последнее средство избавиться от кого-либо: бросать в него предметы. Тигр может завладеть предметами (например ящиками) и бросать их во врага, или воспользоваться ими для того, чтобы куда-нибудь взобраться.

Подземная шахта. Весьма трудоемкий уровень, на котором персонаж должен преодолеть множество препятствий, чтобы продвинуться дальше.

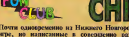
TAZMANIA ТАСМАНИЯ





Главные враги – крысы. Они собираются в стаи, все кишит от крыс. На этой картинке тигр оказался в сложной ситуации, после того, как проглотил бомбу. Эффект потрясающий, ибо он поджарился на месте, как сосиска-гриль.





FUN CLUB

CHIKI CHIKI BOYS

Почти одновременно из Нижнего Новгорода пришли два письма, посвященные этой увлекательной игре, но написанные в совершенно разных стилях. В первом Алексей Жиряков и Максим Корчагин дали ее подробное решение, в Беркут во втором письме ограничился описанием сюжета. Мы решили начать представление Chiki Chiki Boys со второго письма, решение же Алексея и Максима опубликовать в следующем номере.

...И восстало зло. Куда ни глянь, всюду твари и уродливые мутанты. Жители земли, воды и воздуха попрятались, куда сумели, а их повелители оказались в заточении. Мрак царил в душах всех мирных обитателей страны, и казалось, что помощи ждать неоткуда. Но уже подрастала пара близнецов, которым на роду было написано стать освободителями, очистителями страны от скверны. Достаточно возмужав, снарядились они в дорогу, взяв с собой острый меч да немного магии. Много испытаний выпало на их долю, но твердая рука и незаурядная ловкость (в сочетании с мечом и магией) решили дело в их пользу: руководство страны было освобождено. Но отдадим должное близнецам - не забыли они ив радости и об угнетенном народе. А потому - снова в путь к очередным победам. Разнообразен растительный и животный мир мутантов: ожившие бобы и ракушки, колобки и птицы, пришельцы и местные летучие мыши. И все смертельно опасны для наших храбрецов. А уж о силе главарей - каменного духа, двуглавого дракона (не путать с G.Dragon'ом - он у нас трехглавый), гигантского ската, царя бобов, огромного скорпиона и короля летучих мышей вы можете сами догадаться. Но только победа над колдуном, главным организатором гнусного нашествия, позволит воцариться миру и спокойствию в несчастной стране.

Прежде, чем ступить на тернистый путь борьбы за очищение трех сред от нечисти, познакомьтесь вкратце с тем, что можно найти по дороге и купить после каждого этапа. Ракушки - магия, открываются ударом меча. Монеты - необходимы вообще и для покупки снаряжения в частности. Пилюли - восстановление жизни. Щит и меч -средство защиты и нападения соответственно. Изображение головы героя - повтор (continue).

Chiki Chiki Boys





Как мы и обещали в предыдущем номере, сегодня мы публикуем в легонькой редакторской обработке описание игры Chiki Chiki Boys, присланное нижегородцами Алексеем Жиряковым и Максимом Корчагиным.

В этой игре, в которой вы играете за одного из двух мальчиков, вам предстоит преодолеть множество уровней, населенных различными монстрами, чтобы в конце встретиться в поединке со злым волшебником — повелителем всей земной нечисти Каждый уровень поделен на два подуровня, на которых вас ждет, по меньшей мере, пара могучих боссов Зато преодолев очередной уровень, вы попадаете в магазин, где получаете возможность зализвть раны, то бишь приобрести пару жизней и волшебные кристаллы, являющиеся оружием различной мощности Так же можно прикупить дополнительную энергию, вооружиться острым мечом Старт игры возможен с любого места, обозначенного на карте — воды, суши или неба На «земляном» этапе, напичканном маленькими серыми монстриками, авторы рекомендуют играющим забираться как можно выше, размахивая мечом и сшибая серых гадов (10 очков за штуку) А там наверху прячутся сундуки с несметными сокровищами — золотом и энергией Не возбраняется твкже попутно шлепать стручкообразных людей В конце уровня на вас налетит в карете первый босс, обладающий замечвтельной особенностью таращить глаза при получении удара мечом. Покончив с ним, вы ныряете в подземелье, где, преодолев очередных мелких монстров, столкнетесь с каменным человеком. «О тяжело пожатье каменной его десницы!» Мы не случайно вспомнили Пушкина. Главное, чего следует остерегаться в поединке с этим ходячим булыжником — это объятий его далеко вытягивающихся рук.

Вот так весело вы путешествуете по трем средам, набирая очки и теряя энергию, лишаясь жизней и приобретая опыт борьбы с монстрами всех мастей и свойств Так пни на одном из уровней облегчают ваши карманы от денежных средств, а замурованные в каменные колонны головы, изрыгвя огонь, пытаются вас сжечь Но главные проблемы представляют, конечно, боссы этапов. Вот некоторые из этих красавцев.

Двуглавый дракон. Старайтесь удерживаться между его лапой и пастью, изрыгающей огонь А если у вас есть шарообразный кристалл (взрывающийся в мелкие брызги), влепите им дракону в шею Это здорово его успокоит.

Крабы Особенно опасен красный краб С ним придется основательно повозиться

Электрический скат Имеет две жизни Но против магических кристаллов не тянет.

Маленькая фея Похожа на пчелку, дарит вам жизни, а иногдв и магические кристаллы В этот список попала по ошибке.

Стручковый король Висит на облаке между двумя скалами. Трвтить на него магию бесполезно, сначала нужно перебить стручковую охрану После победы над этим боссом появляется бумага-пропуск на другие уровни Не берите ее сразу! Сначвла соберите все возможные деньги

Ядовитый скорпион.

Яд из хвоста не опасен, гораздо страшнее яд, которым он плюется из пвсти

Скелет Швыряет в вас черепами и костями. Поражается ударами мечв в прыжке

Король летучих мышей Бить его нужно магическим кристаллом, как только он раскроет крылья А корону, которая свалится с него, не берите, а то денежки — тю-тю

Приятная компашка, не правда ли? Только под вашим руководством наши бои сделают им чики-чики и освободят землю-матушку от нечисти.

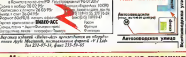
Thank You, LJENIA

Этот номер уже отправлялся в типографию, как тут прилетел Великий. Говорит, что у него есть горящее дело, не терпящее отлагательства. Пускает клубы дыма с искрами, встал на стол редактора, топочет лапами и настоятельно требует что-то опубликовать. Ладно, настоял, натопал — публикуем.

«Я благодарен Леониду Захарову из Москвы за то, что он предоставил в мое рвспоряжение бесценные материалы о «Контре» (их можно прочитать в этом журнале) и о «Невыполнимом задании» (их прочитать пока что нельзя) Искренне желаю, чтобы учиться ему было бы так же приятно, как и отдыхать!»

G. Dragan


Dendy® – читают все!
«Видеа-Асс» Dendy® –
видео-игра НА ВСЕ 100
страниц!
Хотите узиать о иавой
игравой приставке – у иас,
какой картридж стаит купить,
а какай иет – таже у иас,
как игру пройти –
апять-таки у иас.
И иикакага заиудства!
Потому каждый материал –
читают, каждый иомер
зачитывают да дыр.
Пабедителям коикурса
читателей – призы зиамеиитай
фирмы «Деиди».
Полиграфия – Финляидия,
абложка – лак, бумага –
хрустит. Все лучшее –
в «Видео-Асс» Dendy®!
ВНИМАНИЕ!
В 16 иамере иашего журиала в подписиом купоне был иеправильио указаи иидекс журиала «Видео-Асс» Dendy®.
Правильиый индекс: 73586
Подписиой индекс журиала
«Видео-Асс» PREMIERE – 73587
Подписиой индекс журнала
«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС – 73585
Министерство связи РФ
«Союзпечать»
АБОНЕМЕНТ на газету / журнал
73586
(индекс издания)
«Видео-Асс» Dendy
количество комплектов
на 1995 год по месяцам
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
КУДА
(почтовый индекс)
(адрес)
КОМУ
(фамилия, инициалы)
ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА
ПВ
место
литер
на газету / журнал
73586
(индекс издания)
«Видео-Асс» Dendy
Стоимость
подписки
переадресовки
___руб ___коп
___руб ___коп
Количество комплектов
на 1995 год по месяцам
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
КУДА
(почтовый индекс)
(адрес)
КОМУ
(фамилия, инициалы)
greatdragon.ru


Журнал **ВИДЕО-АСС Dendy** ® зарегистрирован в Комитете по печати РФ. Регистрационный № 012067
Сдано в набор 20.02.95г
Подписано к печати 26.03.95г
Выход в свет 26.04.95г
Формат 60х90/8, печать офсетная
Верстка оригинал-макет ВИДЕО-АСС
Слайды, пленки – Ашетт-Филипакки пресс
Цветоделение, печать – типография г Тампере
Редакция «Видео-Асс» 109280 ... Велозаводская, дом 6а
тел (095) 118-89-55, 279-95-59
факс (095) 118-89-47
Россия
Франция
Финляндия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd»
Тел 231-97-18, факс 233-59-65

Материалы, использованные на страницах 3-29, 46, 47, 50, 51, были любезно предоставлены редакции фирмой Dendy®.

Дорогие читатели!

В последнее время в редакцию начали звонить самые нетерпеливые видеоигроки с предложениями раскрыть какой-нибудь секрет или, вообще, продиктовать по телефону описание целой игры. Мы вынуждены отказываться от этих предложений, какими бы интересными они ни были. Причина проста:
ВСЕ УЧАСТНИКИ КОНКУРСА ДОЛЖНЫ НАХОДИТЬСЯ В РАВНЫХ УСЛОВИЯХ.
По той же причине мы НЕ ПРИНИМАЕМ И НЕ РАССМАТРИВАЕМ материалы, переданные ПО ФАКСУ.
Напоминаем вам, что редакция принимает к рассмотрению ТОЛЬКО материалы, ПРИСЛАННЫЕ ПО ПОЧТЕ.
Адрес для писем: 103031, г.Москва, а/я 3.

Информацию о наличии журналов в продаже и ценах на них вы можете узнать по телефону 118-44-83.

Каталог игр для приставки Super Nintendo™

ALADDIN
ANIMANIAC
ASTERIX
AXELAY
BATMAN'n' ROBIN
BATMAN RETURNS
BATTLECLASH
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON
BIKER MICE FROM MARS
BLACKHAWK
BRETT HULL HOCKEY NEW
BRUTAL
BUBSY
CANNON FODDER NEW
CARRIER ACES NEW
CASTLEVANIA
CHOPLIFTER 3 NEW
CLIFFHANGER
CYBERNATOR
DONKEY KONG COUNTRY
DRAGON'S LAIR NEW
EARTH WORM JIM NEW
EEK THE CAT
F1 POLE POSITION 2
F-ZERO
FIFA SOCCER
FLASHBACK NEW
FULL TROTTLE RACING
FUN & GAMES
GHOUL PATROL
GOOF TROOP
HUMANS
INDIANA JONES
ITCHY & SCRATCHY NEW
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK 2
LEGEND OF ZELDA
LION KING
LEMMINGS 2
LOST VIKINGS
MARIO PAINT + MOUSE
MEGA MAN X
METAL MARINERS
MICKAEL JORDAN
MICKEY MANIA
MICKEY'S MAGICAL QUEST
MICRO MACHINES
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT 2
MR. NUTS
NBA JAM
NHL'95
NIGEL MANSELL INDY
PITFALL
POP'N TWIN BEE
PRINCE OF PERSIA
RETURN OF JEDI NEW
RISE OF THE ROBOTS NEW
SAFARI NEW
SHAQ FU
SMURFS NEW
SPARKSTER NEW
SPIDER-MAN TV
STARGATE NEW
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER ADVENTURE ISLAND 2
SUPER BATTLETANK 2 NEW
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO ALL-STARS
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD
SUPER METROID
SUPER PROBOTECTOR
SUPER SOCCER
THEME PARK NEW
TINY TOON ADVENTURES
TINY TOON - WILD'N WACKY SPORTS
TRUE LIES NEW
TURN & BURN NEW
VIRTUAL SOCCER
WARLOCK NEW
WOLVERINE
WORLD CUP STRIKER
WWF RAW
YOGI BEAR NEW
ZOMBIES

ОТКРЫТА ПОДПИСКА на II полугодие 1995 года по каталогу Роспечати

ВИДЕО-АСС ЭКСПРЕСС	индекс 73585
ВИДЕО-АСС PREMIERE	индекс 73587
ВИДЕО-АСС Dendy	индекс 73586

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО-АСС**
Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Мария Горлова — отв. секретарь

«Видео-Асс» Dendy®
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова — художник
Вадим Захарьин — ведущий специалист
Василий Селезнев — ведущий специалист
Алексей Филатов — компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» PREMIERE**
Валерий Катков — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Любовь Алова, Ольга Рейзен — ведущие редакторы журнала **«Видео-Асс» SUNRISE**
Лариса Гагарина — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» СТИЛАН**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Людмила Картузова — референт-координатор
Мария Голикова — референт-переводчик
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова — переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзаио (Италия)
Григорий Симанович (Россия)
Андрей Барковский (Россия)

Татьяна Королева-Гвбелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-95-59, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Цена свободная 1995 год
ISSN 0204-3335 © «Видео-Асс»

Издательский дом «Видео-Асс» представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт-Филипакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» получает от «Ашетт-Филипакки-пресс» лицензию на использование марки логотипа и издательских материалов журналов «Премьер» и «Видео-7» на всей территории России и независимых стран Содружества, и право использования материалов журналов «Джойпад» и «Джойстик». Все права защищены. Перепечатки возможны лишь с письменного согласия редакции


ВИДЕОПРИСТАВКИ: КАКУЮ КУПИТЬ?
ВЫБИРАЙ SUPER NINTENDO!
TM
В магазинах
Dendy®
по всей стране
Super 16 бит!
16+16+16 бит
Super Nintendo — первая настоящая 16-битная видеоигра: все три ее системы — процессор, звук и графика — построены как полноценные 16-битные (в отличие от, например, Sega, в которой 16-битный только процессор, а звук и графика — 8-битные)
Реалистичное изображение
Super Nintendo дает изображение выдающегося качества — в 4 раза больше цветов и в 3.2 раза больше точек, чем Sega, а каждый из цветов экрана может быть более, чем 30 тысяч оттенков.
Выбирая видеоприставку Sega и т. п., Вы можете купить китайский, тайваньский, или даже малазийский товар. SUPER NINTENDO производится ТОЛЬКО в Японии!
Цифровой стереозвук
Super Nintendo — первая видеоигра с записью на картриджах настоящего цифрового стереозвука с полным разделением каналов. Качество ее звука эквивалентно компакт-дискам и несравнимо выше любых генераторов шумов и синтезированного звука приставок Sega, Kenga, Dendy-Junior и т.
SUPER NINTENDO
TM
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА